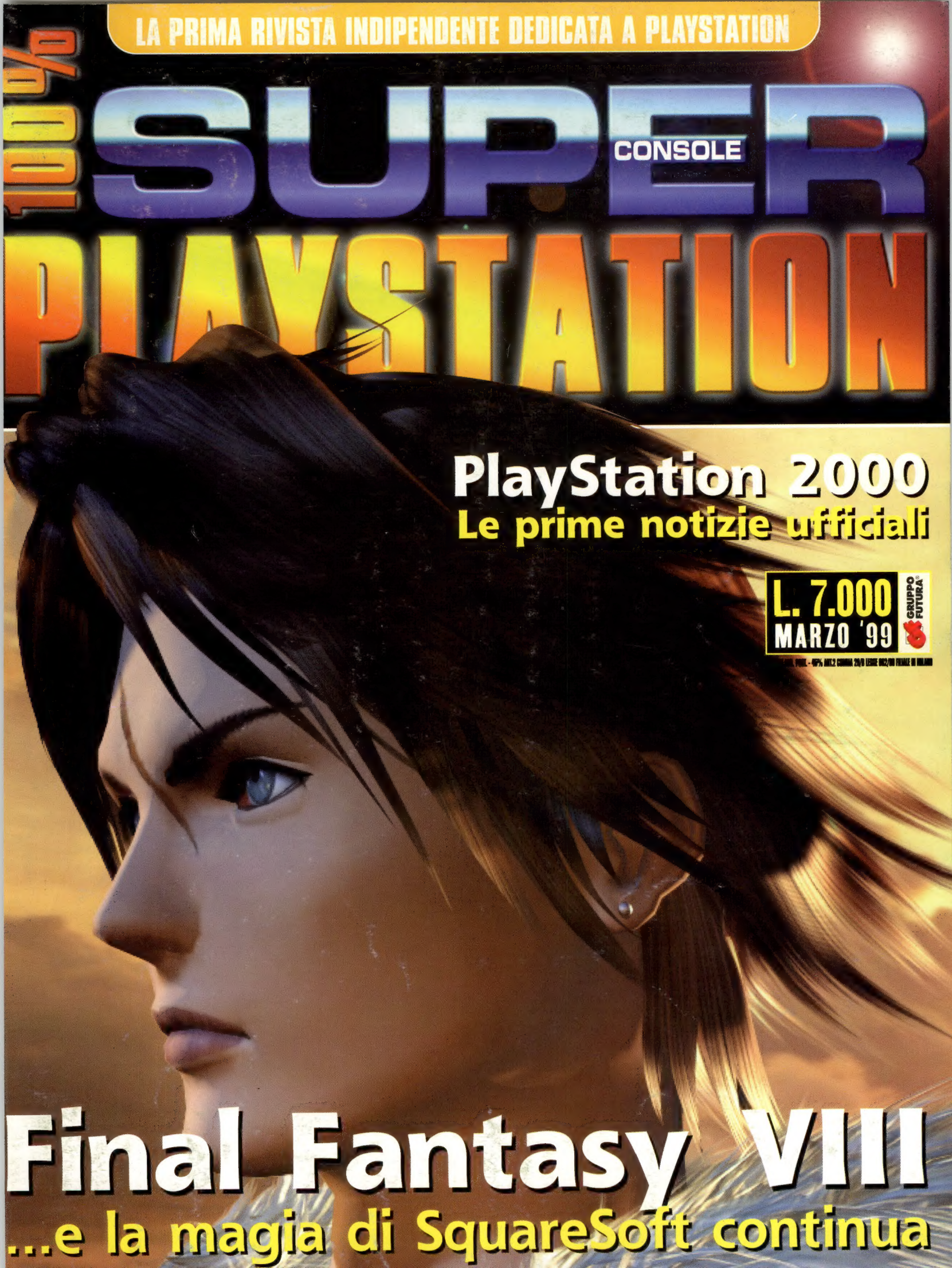
LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100%

SUPER CONSOLE PLAYSTATION



PlayStation 2000
Le prime notizie ufficiali

L. 7.000
MARZO '99

GRUPPO FUTURA

Final Fantasy VIII
...e la magia di SquareSoft continua

CIVILIZATION II

CIVILIZATION® II CONQUISTA ANCHE LA PLAYSTATION®.

PRENDI LE DECISIONI POLITICHE, ECONOMICHE E MILITARI CHE CONSENTIRANNO AL TUO IMPERO DI DURARE NEI SECOLI.

dal 4 al 7 marzo

CARTOOMICS

Fiera di Milano

HALIFAX

www.halifax.it

ACTIVISION

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

© 1996, 1999 MicroProse Software, Inc./Published and distributed by Activision, Inc. under license from MicroProse. CIVILIZATION and MICROPROSE are U.S. registered trademarks of MicroProse or its affiliates. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

INVASIONE DI VIBRAZIONI

ACCESSORIES

DUAL PLAYSTICK

TWIN SHOCK

- 8 STICK INTERCAMBIABILI
- IDEALE PER OGNI TIPO DI GIOCO:ARCADE,GUIDA, E SPECIALMENTE PER PICCHIADURO
- COMPATIBILE TWIN SHOCK
- COMPATIBILE DUALSHOCK™
- COMPATIBILE STANDARD JOYPAD

- JOYPAD ANALOGICO VIBRANTE
- 2 MOTORI VIBRANTI
- COMPATIBILE DUALSHOCK™
- DISPONIBILE IN VARI COLORI

ATOMIC™ ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI E GLI ACCESSORI ORIGINALI ATOMIC LI TROVI NEI D+ CENTER DELLA TUA CITTA'

D+ INTERNATIONAL

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

D+ International srl Via Aquileia 33/E Bollate (MI)
Tel.02/38199200 Fax 02/38199201 www.dplus-int.com

RICERCHIAMO AGENTI DI ZONA

© 1999 Ubi Soft Entertainment. Tutti i diritti riservati. I marchi e i loghi citati appartengono ai legittimi proprietari.

"La Ubi Soft ha tirato fuori dal cilindro un vero capolavoro: la versione PlayStation del più famoso Videogioco di corse automobilistiche si preannuncia come uno dei più grandi successi del 1999!"

PlayStation Magazine - Marzo 99 - Voto 9

Go Action

www.monacoracing.com

Disponibile su PC,
PSX, N64. Presto su Dreamcast.

In collaborazione con:

BIC · MAGNETI MARELLI · Schweppes · BRIDGESTONE · BBS · Castrol

AUTOMOBILE CLUB DI MONACO

3D PLANET

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

VUOI GIOCARE CON IL FUOCO?

Allora cambia formula: il 99 è l'anno di Monaco Grand Prix Racing Simulation 2. Non una semplice corsa su monoposto, ma un'emozione entusiasmante. Abbiamo raggiunto l'eccellenza in termini di giocabilità, grafica e coinvolgimento. Più controllo, avversari più tenaci, più simulazione. In una parola: PIU' DIVERTIMENTO. Esaltato dal Pentium II, innalzato ai massimi livelli dalla PlayStation e dal Nintendo 64, approvato dalle massime autorità dell'Automobile Club di Monaco... e questo è solo l'inizio.

RESPIRA LE FIAMME!

Guillemot

ORA IL VOLANTE LO ATTACCHI DOVE VUOI!

Distribuito da:
3D Planet srl
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Viale Cassala, 22 - 20143 Milano - T. 02 833121

Sommario

nº 57
marzo 1999

100% SUPER PLAYSTATION

Gruppo Editoriale Futura S.p.a.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE
Elga Corricelli
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA
Simone Crosignani
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Antonio Marangi
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Igor Berzi, Diego Cortese, Erik Pede, Fabio Ravetto, Marco Ravetto, Matteo Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni
PUBBLICITA'
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286
UFFICIO TRAFFICO
Romina Caizzone

GRUPPO FUTURA

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
ABBONAMENTI
Ufficio abbonamenti Gruppo Futura
Telefono: 02/66526213
(dalle ore 9 alle 12:30)
Fax: 02/66526300
(i versamenti devono essere effettuati sul ccp n°38805206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da PlayStation Plus - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute.
Prezzo del numero L.7.000. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

Final Fantasy VIII 52

Bombardati da un'assillante campagna pubblicitaria che ha coinvolto ogni forma di *media*, due milioni e cinquecentosettantamila giapponesi hanno acquistato il gioco di SquareSoft: un vero record per un gioco prodotto per PlayStation. Merito dell'abilità del team di sviluppo capitanato da Sakaguchi o della fama guadagnata da Square in anni di successi videoludici? Non ci resta che scoprirlo avventurandoci nel mondo di Squall e Laguna...

Speciale PlayStation 2000 26

Direttamente dall'*International Solid-State Circuits Conference* le specifiche tecniche del processore principale montato sulla prossima console Sony. **SPC** cerca di rispondere alle domande più assillanti che la riguardano: quanto sarà potente? Adotterà il DVD? Sarà retrocompatibile? E soprattutto, quando verrà commercializzata?

Gran Turismo 2 34

Ritorna il miglior gioco di guida degli ultimi anni. Il nuovo titolo di Polyphony rappresenterà forse il canto del cigno di PlayStation in attesa di un terzo episodio su PlayStation 2000?

Speciale Rhythm Games 42

La popolarità riscossa negli ultimi anni in Giappone dai *rhythm game* ha generato decine di giochi più o meno simili tra loro. Tutte le *software house* nipponiche di rilievo stanno sviluppando o hanno già prodotto il proprio gioco musicale. Vediamo cosa propongono Enix, Sony e Konami...

• PREVIEW •

Bust-a-Move 2: Dance Paradise . . 42
Dance Dance Revolution Internet Ranking 42
Gran Turismo 2 34
Project SDR 32
Um Jammer Lammy 42

• REVIEW •

A Bug's Life 80
Atlantis 82
Deep Freeze 58
Eretzvaju 78
Final Fantasy VIII 52
Kingsley 92
Money Hero 88
NCAA Final Four '99 68
NHL FaceOff '99 66
Pool Hustler 62
Premier Manager Novanta Nove . 70
Pro Pinball: Big race USA 60
Retro Force 94
Rugrats 86
Shangai True Valor 84
Snobow Kids Plus 76
T'ai Fu 90
Tiger Woods '99 64
Viva Football 72
WCW/NWO Thunder 74

• RUBRICHE •

PlayGround 8
In diretta con Marcello Cangialosi.

FAQ 16
Nuova formula per le *frequently asked questions*.

PlayWorld 18
Tutte le novità del mondo PlayStation.

Big in Japan 36
Questo mese un reportage esclusivo sul recente *AOU Show*.

Briefs from the Outer Worlds 44
NonsoloPlayStation.

Retrogaming 96
Ah, il PC Engine... bei tempi.

Primo Piede 98
Vendocomproscambio.

SuperTrix 100
La guida completa a **TOCA 2 Touring Cars**.

Editoriale

Un numero ricco di novità questo cinquantasettesimo di **Super PlayStation Console**. Ve ne sarete accorti quando avete girato la copertina e sorvolato con lo sguardo l'inedita (nonché "svizzera") veste grafica realizzata dal nuovo artista caduto in questa tana di videogiocatori disadattati e misantropi. Ispirati dalla brezza primaverile, abbiamo intrapreso un cammino di rinnovamento teso a sottolineare l'impronta adulta di **Super PlayStation Console**. Una rivista di videogiochi prima che di PlayStation. Una rivista per videogiocatori prima che per Mr. PlayStation (vedi **PlayWorld**). L'equilibrio fra le foto e i testi non è ancora ottimale, alcune pagine potrebbero risultare poco attraenti per l'abbondanza di caratteri e la penuria di immagini, ma concedeteci un breve periodo di adattamento ai nuovi spazi e ai nuovi vincoli, e sistemeremo anche questo. Prima di lamentarvi dei cambiamenti apportati alla fisionomia delle recensioni, provate a chiedervi quanto il vostro (eventuale) ostracismo verso la sperimentazione, dipenda dalla vostra assuefazione all'abitudine, al "solito".

Non potevamo scegliere un momento migliore per cambiare livrea ed offrire qualcosa di nuovo. Sony ha fatto altrettanto, presentando all'*International Solid-State Circuits Conference 99* il nuovo *chipset* che animerà le meraviglie di PlayStation 2000. Sebbene "dedotta" piuttosto che annunciata, la notizia ha già cominciato a riscaldare gli animi e a far inanellare le notizie trapelate fino ad oggi (Ken Kutaragi blatera di tecniche di *rendering* "alternative"; Sony registra i domini Internet **PlayStation2.com** e **PlayStation2000.com**; per il presidente di Hudson Soft gli effetti grafici di PlayStation 2000 sono paragonabili a quelli di *Terminator 2*; Sony stringe la morsa intorno a Psygnosis assegnandone il controllo direttamente alla divisione Sony Computer Entertainment capeggiata da Juan Montes; è la curva di Bèzier la tecnica di *rendering* "alternativa" supportata via *hardware* dal chipset Sony/Toshiba) per decifrarne il significato. **Super PlayStation Console** getta carne sul fuoco illustrando le caratteristiche della nuova tecnologia alla base del prossimo sistema Sony. Lo speciale PlayStation 2000 inizia a pagina 26.

Per una fortuita coincidenza, questo primo numero di **Super PlayStation Console** versione 2.0, ospita un altro "successore" eccellente, la seconda edizione del titolo PlayStation più venduto dell'anno: **Gran Turismo 2**.

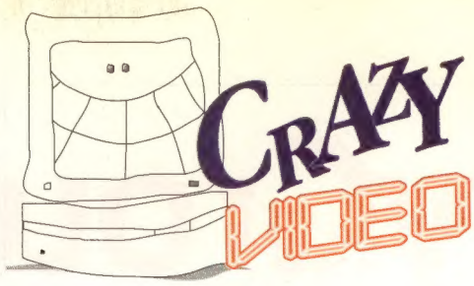
Le prime immagini e le prime informazioni ufficiali sul nuovo progetto di Yamauchi vi aspettano a pagina 34.

Poco dopo, una conferma: grazie all'impiego della grafica poligonale, la saga di **Final Fantasy** si avvicina sempre più al genere degli *adventure/film-interattivi* allontanandosi da quello dei RPG in cui era stata concepita. Volere del suo stesso creatore Sakaguchi, che confessa d'aver sempre desiderato fare il regista. Se ne abbia o meno la stoffa lo capirete leggendo l'esaustiva recensione della versione giapponese di **Final Fantasy VIII** a pagina 52.

Non è Natale, non è l'inizio dell'anno, non è l'anniversario di **Super PlayStation Console**, eppure noi cambiamo lo stesso, adesso, perché ne sentivamo il bisogno da tempo e non vedevamo l'ora di soddisfarlo.

Buona lettura

La Redazione



•Via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357

•Nuovo Centro Commerciale
Le Portefranche
Erbusco (BS)
Tel. 030/7722694

ATTENZIONE
SCONTI DAL 10% AL 30% SU GIOCHI PSX E PC

DREAMCAST disponibile

Videogiochi da tutto il mondo

VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali e video giapponesi

vendita computer e accessori

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PC - CD ROM

SONY PLAYSTATION + Dual shock +Pad + Memory L. 269.000

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE

PlayGround

Spedite le vostre lettere a:
PlayGround
Super PlayStation Console
Via XXV Aprile, 30 - 20091 Bresso (MI)
oppure tramite E-mail: morfeus@tin.it

Mensile di Dialettica Videoludica

Ciao Morpheus,

sono Angelo e ho 24 anni e da due possiedo una Playstation. Non ti preoccupare, non mi pronuncerò sui temi che vi attanagliano maggiormente in questo periodo: la pirateria e la P2000 (o come si chiamerà). No, non lo farò, invece vorrei esternarti una mia riflessione che t'invito a commentare. Grazie alla PlayStation e alle schede 3D per PC, negli ultimi 2-3 anni il *videogame* è diventato un passatempo di massa. Io sento che videogiocare è "cool"; padri che raccontano orgogliosi dei figli che sfrecciano sulle piste di **Gran Turismo**, ragazze in delirio per **Unreal**, il fenomeno Lara Croft. Non hai la sensazione, ogni tanto, che molta gente si improvvisi esperta del settore e tecnica sopraffina, solo perché il videogame è uscito dalla nicchia in cui noi siamo affettuosamente entrati anni e anni fa. Non ti dà fastidio che gente ti dica che le *texture* non gli piacciono senza sapere di cosa parla, per poi farti lo "spiegone" e la sua critica sulla giocabilità di un titolo e ancora quando ti indicano **Mario** come ottimo sparatutto. Ecco perché ci divertiamo con le vecchie Rom con cui siamo cresciuti e a cui leghiamo tanti ricordi di adolescenza. Al tempo pochi capivano e forse per quello ci si divertiva di più. Se racconto che avevo la vescichetta da **Street Fighter** mi danno del celebroleso, **Super Off-Road**? Mai sentito e **Ordyne** è un gelato al lampone. Non ti dico quando ho fatto vedere **Bubble Bobble** e **Rainbow Island** per PlayStation a un mio amico, il disprezzo gli si è disegnato sul viso. Ma non è colpa sua, è stato cresciuto a pane e **Tomb Raider**. No non sono un nostalgico, ma ho osservato da più di 13 anni con occhio in-discreto l'evoluzione di questo settore e solo adesso vedo preoccupanti nubi all'orizzonte. Si rischia di snaturare il concetto di videogioco; oggi questi piacciono tanto non perché divertono, ma perché *"miii sembra vero"* e hanno il *"joystick"* che vibra. Di certo oggi le campagne pubblicitarie hanno avvicinato le masse e trasformato il *videogame* in un bene di consumo, ma questo secondo te comporta solo lati positivi? Io non riesco a collocarmi bene in quest'ambito e non riesco a controllare dentro di me un certo conflitto che rischia di allontanarmi da quello che è sempre stato il mio passatempo preferito. Vorrei sapere il parere tuo e dei lettori in merito a quest'aspetto. Sottolineo che non mi ritengo io stesso un esperto di *videogame*, volevo solo esprimere il mio stato d'animo. Ciao

Angelo 74
Angelo.Papandrea@its.it

È meglio che io lasci la parola ai lettori. Credimi. Se solo dicessi la mia sulla questione "novelli videogiocatori saputelli" la tiratura di Super PlayStation Console si dimezzerebbe quasi istantaneamente. Annuisco tristemente e ti saluto con calorose pacche sulle spalle.

Egregio Morpheus,

sono il padre di un ragazzo munito di PlayStation, che compra con continuità la vostra rivista per essere aggiornato sulle novità ludiche per la sua console. L'altro giorno ho avuto modo di sfogliare la rivista e, avendo notato due punti nei quali risulta evidente una carenza di informazioni, mi permetto di scrivere con l'ambizione di porre rimedio al riguardo. Il primo punto cui mi riferisco la coinvolge direttamente, ed in particolare concerne la sua articolatissima e puntuale risposta alla 'Lettera un filino polemica' che compare nella posta del numero di gennaio 1999 di **Super Console 100% PlayStation**. Lungi da me il desiderio di dire la mia sulla pirateria: lei è stato molto esplicito sul fatto che non ne vuole parlare più se non in casi che siano veramente di grande interesse. L'argomento su cui voglio invece richiamare la sua attenzione è l'affermazione da lei fatta a commento del punto in cui quel lettore asseriva che i dischi PlayStation sono più capienti degli altri. Nel suo commento lei sosteneva che, salvo che nei casi di *overmastering*, essi sono normali CD-ROM da 74 minuti, ovvero da 650 Megabyte di capienza. Mi dispiace doverle dire che la sua affermazione è purtroppo del tutto errata! E siccome, parlandone con amici e colleghi, ho scoperto che questo è un errore in cui cade la maggior parte delle persone, colgo l'occasione per una spiegazione che potrebbe essere d'interesse generale. Ma per chiarire la cosa devo necessariamente entrare nei dettagli tecnici/storici.

Lo standard definito nell'ottobre 1982 da Philips e Sony per il Compact Disc Audio Digitale (o CD-DA) prevede che i dati musicali conservati su un disco siano suddivisi in blocchi, con un numero massimo di blocchi pari a 333975. Siccome 75 blocchi equivalgono ad 1 secondo di musica, in un disco standard possono essere registrati al più 333975/75 = 4453 secondi di musica, ovvero i canonici 74 minuti e 13 secondi. Se si vogliono esprimere questi secondi in Megabyte, bisogna sapere quanti byte possono essere memorizzati in un blocco. Qui c'è il nocciolo del nostro problema. In un CD-DA un blocco alloggia 2352 byte, e quindi un disco completamente pieno conterrà 333975x2352 = 785509200 byte. Ricordando che 1 Kilobyte vale 1024 byte, e che 1 Megabyte vale 1024x1024 = 1048576 byte, se ne conclude che in un CD-DA possono essere memorizzati fino a 785509200/1048576 = 749,12 Megabyte.

I CD-ROM sono stati introdotti molto tempo dopo i CD-DA, e per adeguarsi alle unità in multipli di 2 usate in informatica (i magici numeri 8, 16, 32, 256, 512, 1024, etc. che fanno sempre capolino nei computer), i comitati per gli standard decisero di non usare tutti i 2352 byte disponibili in un blocco, ma di riservare ai dati solo 2048 byte (cioè esattamente 2 Kilobyte). In un normale CD-ROM per dati informatici 304 byte per settore non vengono utilizzati per i dati (essi vengono invece parzialmente usati per *checksum*, informazioni di localizzazione, etc.). La capienza resta di 74 minuti e 13 secondi (con un lettore a singola velocità), ma il suo valore netto in byte è adesso pari a 333975x2048 = 683980800 byte, ovvero 683980800/1048576 = 652,29 Megabyte.

Ma non finisce qui. Successivamente, infatti, sono stati definiti vari altri modi ibridi di immagazzinamento dei dati, uno dei quali è quello utilizzato dalla PlayStation. In questo caso, dai 2352 byte lordi memorizzabili in ciascun blocco vanno dedotti pochi byte di intestazione, cosicché restano disponibili 2336 byte: per dati audio e video vengono usati 2328 byte netti, mentre per dati normali ne vengono usati sempre solo 2048. Pertanto si può sfruttare più a fondo la capacità di memorizzazione del supporto. In un disco standard, la capienza nominale massima per una traccia dati sarebbe allora pari a 333975 x2328 = 777493800 byte, ovvero 777493800/1048576 = 741,48 Megabyte. Tale valore nominale non può essere sfruttato completamente perché in un gioco, oltre a dati audio e video (tipicamente musiche di sottofondo e/o animazioni con sonoro), devono inevitabilmente essere presenti, in più o meno grande misura, programmi di gestione, file di dati, etc. che usano solo 2048 dei 2336 byte teoricamente disponibili in ciascun blocco. Tuttavia i dati audio e video sono in genere prevalenti, e pertanto in un CD ben pieno vengono memorizzati ben più di 650 Megabyte.

Se poi in un disco PlayStation sono presenti più tracce (perché il produttore ha deciso di registrare tutti o parte dei dati audio in formato CD-DA), la prima è invariabilmente una traccia dati del tipo appena descritto, mentre le altre sono tracce CD-DA con blocchi da 2352 byte, e quindi il disco risulta essere, seppur di poco, ancora più capiente.

In definitiva, per riassumere, la capienza massima di un disco standard è sempre la stessa se la si misura in unità di tempo su un lettore a singola velocità: 74 minuti e 13 secondi. Tale capienza, espressa in Megabyte, dipende invece dal tipo di dati registrati sul disco:

Musica ("CDDA mode")... 749,12 Megabyte max
Dati ("mode 1").....652,29 Megabyte max
PlayStation ("mode 2")....741,48 Megabyte max

È quindi assolutamente vero che i dischi PlayStation sono più capienti dei CD-ROM di uso comune scritti in "modo 1", e la differenza non è affatto trascurabile, potendo raggiungere un valore di circa 90 Megabyte.

E qui si conclude, nella speranza di non averla solo annoiata, la mia dissertazione sulla capien-

za dei CD. Mi lasci venire invece al secondo punto che è balzato ai miei occhi quando ho dato una scorsa alle recensioni riportate nella stessa rivista. Se lei giudicasse l'argomento non interessante per la rubrica della posta, potrà tuttavia certamente indirizzare per conoscenza quanto segue al redattore interessato.

Leggendo il commento al gioco **Hugo** ho notato gravi lacune nelle informazioni in possesso del recensore. Mi spiego. Questo gioco è di origine nordica (non a caso il protagonista è un *troll*, ovvero un personaggio tipico delle mitologie nordiche). Esso fu programmato per le TV scandinave, al tempo in cui l'unico modo economico per riportare grafica per computer su grafica televisiva consisteva nel ricorrere ad un computer Amiga.

Il gioco fu presentato alla TV nel 1990, ed appassionò immediatamente i bambini scandinavi che potevano far muovere il *troll* Hugo comandandolo per via telefonica. Visto il successo ottenuto, **Hugo** (3 *floppy disk*) fu seguito nel 1991 da **Hugo II** (5 *floppy disk*) e nel 1992 da **Hugo II Part 2** (6 *floppy disk*). Successivamente il gioco è stato tradotto in inglese ed ha riscosso un successo eccezionale in Inghilterra dove è stato trasmesso in TV e giocato per via telefonica circa 4 anni fa. Indubbiamente il gioco non è assolutamente al livello degli standard odierni, per cui la recensione negativa del vostro redattore è più che giustificata. Tuttavia mi permetto di ritenere che la conversione del gioco per PlayStation sia stata motivata dall'"effetto nostalgia". I bambini che lo giocavano e lo vedevano alla TV ieri, sono i ragazzi che giocano sulla PlayStation oggi, e molti di loro lo acquisteranno più per ricordare i tempi dell'infanzia che per la sua effettiva qualità tecnica. Seguendo le consuete logiche di mercato, i produttori hanno dedotto che il gioco, pur se immutato e quindi con tutti i suoi limiti, avrebbe avuto vendite più che sufficienti a compensare il limitatissimo sforzo produttivo.

È pertanto assai probabile che, nonostante la sua "primitività", questo gioco possa diventare un *best seller* almeno nei paesi scandinavi ed in Inghilterra, dove Hugo è un personaggio familiare, noto, ed assai amato. Il fatto che il gioco sia stato tradotto anche in italiano fa tuttavia pensare che si prevedono buone vendite anche nel nostro paese.

E adesso, scusandomi per le mie puntigliose divagazioni, la lascio al suo lavoro.
Cordiali saluti,

Fulvio Peruggi
Prof. Associato di Fisica Teorica
Dip. di Scienze Fisiche
Università "Federico II" Napoli

Affermando che "il software PlayStation risiede su comunissimi CD da 650MB o 74 minuti" (cfr. PlayGround 55) non credo di aver commesso alcun errore. Nel dubbio di essermi espresso male vado subito a chiarire il mio assunto.

Sebbene diverse modalità di immagazzinamento dati (al di là dell'overburning) consentano il superamento dei limiti standard del CD, converrà sul fatto che il supporto è sempre il medesimo, un comune CD da 650MB. È semplicemente questo ciò che intendevo dire. Del resto, la procedura di immagazzinamento dati su un CD PlayStation, tanto in Mode 1 quanto in Mode 2, rientra perfettamente nelle specifiche definite nel 1983 da Sony e Philips nello Yellow Book, pertanto non presentano alcun carattere di

PLAY ONLINE

Ciao Morpheus,
sono AlbertOne, Capo Redattore di **Play OnLine**, sito italiano dedicato al mondo delle console, attivo da più di un anno e conosciuto in quasi tutta Italia. Volevo sapere se potevi segnalare sulle pagine di **SPC** la nostra presenza sul web all'indirizzo www.playonline.net. Per visualizzarlo al meglio è consigliato l'utilizzo di Internet Explorer (qualsiasi versione) *[Aaaargh! Viva Netscape!]*. Ciao
Alberto Ziello

No problem AlbertOne. Un saluto agli amici di it.comp.console ;-)

PROMOGRAPH advertising

PlayStation

M-GAMES M
Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

NINTENDO 64

RITIRIAMO I TUOI GIOCHI USATI, SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI ANCHE PER CORRISPONDENZA!!! CHIAMACI PER INFORMAZIONI

GIOCHI PLAYSTATION
USATI DA LIT. 20.000
NUOVI DA LIT. 49.000

GIOCHI NINTENDO 64
USATI DA LIT. 50.000
NUOVI DA LIT. 79.000

DISPONIBILI INOLTRE GIOCHI USATI PER:
SUPERNINTENDO, MEGADRIVE, SATURN
GAMEGEAR, GAMEBOY

Telefono 02.28.94.641 | consegne GRATIS ordinando almeno 2 prodotti

RICHIEDI IL LISTINO DEI GIOCHI NUOVI E USATI
TE LO INVIEREMO GRATIS

GRANDE PROMOZIONE "ROTTAMAZIONE" COMPUTER

Ritiriamo la tua vecchia console videogiochi a
LIT. 250.000
SULL'ACQUISTO DI UN COMPUTER!!
...Se invece hai un PC 286, 386, 486, Pentium o Amiga te lo supervalutiamo ancora di più!!!! Se non hai un computer o una console da rottamare, avrai diritto ad uno sconto, oppure grazie a "formula 12" hai la possibilità di pagare il computer metà subito e metà in 12 rate mensili, tutto senza interessi e senza busta paga o 740.

disponibili inoltre tutte le ultime novità di GIOCHI PER PC
Noi siamo gli unici ad offrirti la
GARANZIA DI RIACQUISTO
Se acquisti un gioco per Pc, e decidi di riportarcelo entro breve tempo, te lo rivalutiamo fino al 90% del prezzo di acquisto; così potrai prenderne un altro con una piccola differenza. La valutazione del gioco sarà fatta in base a quanto tempo passa dalla data di acquisto e la data di rivendita.

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

eccezionalità. Non a caso, il processo di masterizzazione di un CD-Rom PlayStation non richiede l'impiego di particolari software dedicati. Più in generale, la mia affermazione tendeva a sottolineare la differenza fra i CD-Rom per PlayStation (per la cui capacità massima la invito ad osservare quanto scrive la stessa Sony sul sito ufficiale PlayStation.com – vedi anche foto) e quelli per Dreamcast, in funzione del differente supporto impiegato. Non a caso i primi presentano tutti il logo "Compact Disc" mentre i secondi no (vedi foto).

A riguardo di Hugo e della presunta ignoranza di chi ne ha scritto la recensione (sapevamo del successo del personaggio nel Nord Europa e dei titoli per il 16-bit Commodore; come dimenticare Hugo che tenta di evitare treni e ostacoli vari a bordo di un carrellino?), è bene notare che il gioco di ITE Media, per quanto teso a solleticare le memorie adolescenziali degli utenti PlayStation, viene venduto a prezzo pieno (99mila lire salvo particolari sconti di taluni rivenditori), un prezzo di certo non giustificato dal risibile sforzo finanziario sostenuto della software house (né dal target d'utenza designato) e che lo pone pertanto in diretta competizione con le offerte ludiche "standard" attuali. Da questo punto di vista sarebbe stato più onesto commercializzarlo come titolo budget da 49mila lire. Non dimentichiamo, inoltre, che i ragazzini che un tempo giocavano a Hugo, oggi giocano a Metal Gear Solid, Final Fantasy VIII e Gran Turismo, prodotti sofisticatissimi capaci di sopprimere ogni sentimento nostalgico e di stimolare l'attesa e la voglia di "qualcosa di nuovo". È comunque ironico constatare come anche nel settore dei TV-Games, Hugo esca sconfitto dal confronto con prodotti ben più sofisticati. Circa quattro anni fa, proprio mentre Hugo imperversava sui televisori inglesi, alcune emittenti televisive locali, italiane e non, offrivano di meglio: giocare a Street Fighter 2 da casa propria via tastierino numerico telefonico (per non parlare dei TV-Game in CG offerti dal programma per bambini della RAI (so-so)Solletico).

Nel ringraziarla per il suo prezioso contributo a Playground (ritengo la sua analisi storico-tecnica del CD-Rom impeccabile e di grande interesse, nonché la sua "difesa" di Hugo giustificabilissima... da un certo punto di vista) la saluto cordialmente.

Ellah, Mor,

[...] [sono pienamente d'accordo con te].

Chiusa una questione, passiamo ad un altra di carattere un po' più sofista ed etica. I giochi non si piratano! Sacrosanta verità (messa in pratica dal sottoscritto), ma recentemente un impuro dubbio ha sfiorato la mia mente illibata. Ed i giochi che il mercato europeo non vedrà MAI? Segui il ragionamento.

Un titolo esce su un mercato con il preciso scopo di vendere. La pirateria uccide le software house perché le priva del guadagno ottenuto vendendo una copia del loro titolo. Di conseguenza, è male piratare giochi esistenti per quel mercato, giacché si sottrae alla software house una somma che contava di incamerare. I titoli che NON escono per un determinato mercato lo fanno generalmente per precise scelte di distribuzione e marketing. La software house dunque conta di NON vendere alcunché in quel determinato mercato (altrimenti avrebbe curato la versione destinata a quel mercato del proprio titolo). Di conseguenza, piratando un titolo che NON esiste su tale mercato, teoricamente NON si sottraggono alla software house guadagni previsti. Conclusione: una benemerita congrega di fancazzisti che mi priva della possibilità di provare il loro titolo per vie "ufficiali" non merita che io mi sbatta a cercare a prezzi gonfiati una copia originale di un gioco che NON doveva essere venduto nel mio mercato. Possibile appunto che tu mi potresti fare: come sapere se un titolo rimarrà destinato solo ad alcuni mercati, oppure è in preparazione anche la versione ufficiale? Al che io ti rispondo: osservazione e deduzione. Per esempio, OSSERVO che a distanza di quasi due anni titoli come **Final Fantasy Tactics** o **Einhander** (**Parasite Eve**, **Monster Rancher**, **Yattaman**...) non sono ancora usciti in versione ufficiale, e DEDUCO che molto probabilmente non lo saranno mai. Sigh...

Aspettando pazientemente una tua illuminante parola, ti saluto.

Alessandro Tirico
tirikos@yahoo.com

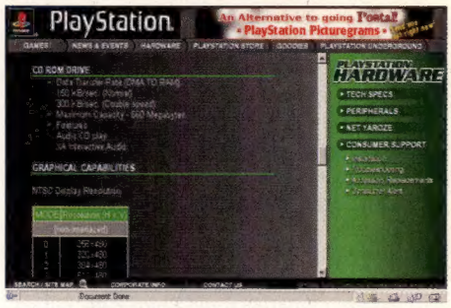
La tutela del diritto d'autore non è necessariamente collegata all'aspetto economico (copia pirata = meno guadagno) della faccenda. Non a caso, la legge sul diritto d'autore del 22 aprile 1941 n. 633 non prevede esplicitamente la destinazione economica come presupposto alla tutela dell'opera d'ingegno. L'articolo 1 della 633 recita infatti così: "sono protette ai sensi di questa legge le opere dell'ingegno di carattere creativo che appartengono alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro ed alla cinematografia, qualunque ne sia il modo o la forma di espressione". Il secondo comma prosegue specificando che "sono altresì protetti i programmi per elaboratore come opere letterarie ai sensi della Convenzione di Berna sulla protezione delle opere letterarie ed artistiche ratificata e resa esecutiva con legge 20 giugno 1978, n. 399" (comma aggiunto dalla mitica legge 518 del 1992 che ha incluso i programmi per l'elaboratore nella categoria delle "opere letterarie"). Ora, piratare un videogioco che mai verrà pubblicato in Europa pone davanti ad un lecito dubbio e la legge sembra fare di tutto per impedire di fugarlo. In particolare, la convenzione internazionale firmata a Stoccolma nel 1967 e ratificata dallo Stato italiano con la legge n.424 del 1976, ha esteso il campo di applicazione della norma sul copyright anche agli "autori non appartenenti ad alcuno dei Paesi dell'Unione, per le opere ch'essi pubblicano per la prima volta in uno di tali paesi o simultaneamente in un Paese estraneo all'unione e in un paese dell'Unione". In pratica, gli Stati firmatari dell'accordo (fra cui Italia, Stati Uniti e Giappone) si sono impegnati a difendere i diritti d'autore delle opere pubblicate nei rispettivi mercati seppure realizzate oltre confine. Ma non è questa la fattispecie che ci interessa. Il provvedimento non regola esplicitamente il caso della "non-pubblicazione" ed è pertanto necessario procedere per deduzione. Ci provo. Se da un lato la sfera di applicazione della convenzione non include le opere diffuse esclusivamente negli altri paesi, dall'altro, la legge sul diritto d'autore non sostiene l'assunto di Alessandro ("piratando un titolo che NON esiste su tale mercato, teoricamente NON si sottraggono alla software house guadagni previsti") perché non prevede il fine lucrativo come prerogativa alla tutela.

In virtù dell'art.17 della legge 633, il titolare del diritto d'autore gode comunque del "diritto esclusivo di distribuzione [...] con qualsiasi mezzo ed a qualsiasi titolo [...] dell'opera o degli esemplari di essa [...] nel territorio degli Stati dell'Unione europea". Pertanto l'eventualità che una copia contraffatta di un videogioco venga diffusa su qualsiasi mercato (indipendentemente dalla presenza o meno di una copia ufficiale in esso) costituisce un'aggravante al reato di distribuzione non autorizzata di cui sopra.

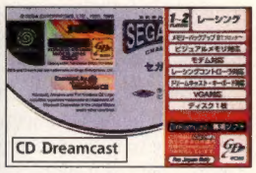
Forse, dico forse, l'unico soggetto che possa vantare diritti su un prodotto contraffatto nei paesi esclusi dal piano di commercializzazione (come l'Europa per Einhander per esempio) è lo stesso soggetto titolare del diritto (in questo caso Squaresoft/EA).

In Italia vige, infine, la regola della "copia di riserva" grazie alla quale "non può essere impedito per contratto, a chi ha il diritto di usare una copia del programma per elaboratore di effettuare una copia di riserva del programma, qualora tale copia sia necessaria per l'uso" (art. 64-ter della legge sul diritto d'autore). Inutile dire che alla legge poco importa se l'originale non è stato affatto commercializzato.

Riassumendo, la legge non permette di vendere copie di prodotti quand'anche non siano distribuiti ufficialmente. Ciò nonostante **SPC** condivide l'astio provato dai consumatori europei verso quelle softwa-



▲ I CD PlayStation sono più capienti dei CD normali? Secondo Sony no.



▲ Il GD-Rom Sega è, di fatto, un supporto proprietario. Lo dimostra l'assenza della dicitura "Compact Disc" sostituita dal nuovo logo "GD-Rom".

▲ Anche le tracce appaiono scritte in maniera alquanto originale (lungo l'interruzione – indicata dalla freccia blu – è presente la dicitura "produced by or under license from SEGA Enterprises, LTD")

CHIEDI AL TUO RIVENDITORE DI FIDUCIA OPPURE SCRIVI A info@edgames.com

FEEL THE ACTION IN YOUR HANDS.

JOYPAD ANALOGICO PROGRAMMABILE.

ACTION PAD

IN 6 COLORI
- NERO SOLIDO
- GRIGIO SOLIDO
- NERO TRASPARENTE
- BLU TRASPARENTE
- ROSSO TRASPARENTE
- VERDE TRASPARENTE

FUNZIONI:
- TURBO
- PROGRAMMABILE
- SLOW MOTION
- DOPPIO RUMBLE
- ANALOGICO

DISTRIBUITO DA ED GAMES LTD.

www.agmen.com 66

re house *le cui politiche distributive li escludono dal pieno e ufficiale godimento dei loro prodotti. Dannati birichini!*

Grazie per l'interessante quesito, Alessandro.

Egregio Morpheus,

un saluto a te e a tutta la redazione di **SPC**. Chi scrive è un ragazzo di 22 anni, studente di Economia in "The Bicocca zone", con le "infantili" passioni per picchiaduro e avventure in terza persona, che colleziona fumetti giapponesi e ascolta musica satanica... almeno questo è ciò che molti pensano di me. Mi limito ad ignorarli. Il problema che pongo è il seguente: perché noi consumatori europei (e specialmente italiani) non abbiamo gli stessi diritti dei giocatori giapponesi o americani? Non fraintendermi, non ho nulla contro gli utenti d'oltreoceano, ma ogni volta che faccio un confronto tra le liste di giochi disponibili in formato PAL e quelle NTSC USA/JAP mi sale la bile nera! Come ho già detto io sono un appassionato di *manga* e ne acquisto in buon numero, ma tutti (o quasi) i prodotti videoludici ispirati a queste saghe sono reperibili solo in formato NTSC e per lo più a prezzi spesso esagerati. Vedi, quello che secondo me è il vero problema non è in sé l'effettiva validità di tali titoli (molti dei quali sono targati Bandai, non certo famosa per la qualità dei suoi prodotti), ma il fatto di essere esclusi da questo particolare mercato. Credo infatti che la passione che una persona nutre verso certi personaggi e certe serie sia spesso sufficiente a controbilanciare certi difetti tecnici e la mia rabbia si fa ancora più accesa quando tali difetti sono solo marginali o nulli. Le mancate conversioni di giochi come **Tobal**, **Einhander**, **Ehrgeiz** (solo per citare alcuni titoli) sono una vera vergogna! Forse che i distributori sono così sicuri che tali prodotti passerebbero inosservati qui in Italia? Oppure ci reputano così mentalmente chiusi da non capire o apprezzare culture differenti dalla nostra? Questo secondo me è razzismo videoludico! Molti autori dai quali sono tratti *videogames*, o che ne hanno contribuito alla realizzazione come *character designers* (come Akira Toriyama per **Tobal**, ecc...) sono molto seguiti qui in Italia ed io penso che vi siano molti utenti PlayStation che amano il mondo dei *manga*. Posso capire le preoccupazioni di case come Capcom, Konami, e tutte quelle che in buona parte traducono i loro titoli e che quindi queste siano contrarie all'importazione parallela, ma per le altre non so proprio cosa pensare. Dato l'elevato numero di console PlayStation vendute nel mondo non dare a tutti la possibilità di usufruire di tutti i prodotti è un'infamia. Mi sento come un cane affamato in una gabbia davanti alla quale un moccioso dispettoso ha messo una succulenta bistecca... posso vederla ma non posso mangiarla! Probabilmente il problema si presenterà puntuale con la Playstation 2000 e se sarà così io non la comprerò di certo... *[hmm...ne sei sicuro? ;)]*

Cosa mi puoi dire? Non c'è un modo per avere questi titoli ad un prezzo un po' più accessibile e che crei meno problemi di importazione? Cosa ne pensate voi di questi fatti? [...] Un saluto a tutti

Fabio "Dameth" Ferrari
Via e-mail

Sebbene presente in occidente da diversi anni, la cultura dei manga non sembra sufficientemente radicata e diffusa da indurre Bandai ad accollarsi le spese extra di localizzazione e distribuzione dei suoi prodotti qui da noi. Probabilmente la società nipponica ritiene i canali d'importazione parallela sufficientemente capillari da soddisfare l'esigua domanda europea (dico "esigua" in relazione a quella nipponica) e pertanto trova forse inutile intervenire in prima persona lasciando all'importatore il compito di distribuire quanto richiesto. Sebbene aleatoria, questa motivazione mi pare attendibile, ma sono ben accette altre interpretazioni. Per quanto concerne la produzione Squaresoft, è preferibile stendere un velo pietoso e sperare che le cose si sistemino al più presto. Un'eventualità a cui la diffusione della pirateria sul nostro territorio non spiana di certo la strada.

Tralasciando i convenevoli, vado subito al punto: ho trovato molto interessante il botta e risposta tra te e l'anonimo della "lettera un filino polemica" e credo che per quanto riguarda l'argomento pirateria, punto e a capo. [...] Spero da questo punto in poi di proporre un argomento interessante, perlomeno da un punto di vista teoretico.

Domanda : un mercato che produce per la massa e che suo malgrado deve sottostare alle rigide leggi della libera competizione, a tuo parere è in grado alla lunga di rigenerarsi e di evolversi parallelamente al progresso tecnologico? Mi spiego meglio: la mia paura di appassionato di videogiochi è quella di trovarmi di fronte ad appiattimento da sindrome "io lo faccio meglio di te", molto di moda di questi tempi.

Domanda 2: Dreamcast – PlayStation, semplice espansione *hardware* o fenomeno culturale?

Per ora mi sta semplicemente passando la voglia di vedere strillare **Xenogear** come un miracolo, fermo restando che, cavolo, è veramente bello come RPG. Ma si strilla troppo, a destra e a manca.

Domanda 3: la domanda coincide effettivamente con l'offerta? Forse sarà che mi sento un po' più esigente in questo momento, ma ho paura di spendere centinaia di mila, euro e dollari, per giocare sempre *"i stess"*. Attendo spiragli che a volte si chiamano **Resident Evil** o **Tomb Raider III**, peccato che fenomeni così tendano sempre alla rigenerazione, "NON TECNICA MA DI CONTENUTI VIDEOLUDICI".

Domanda 4: sono realmente beati quelli che credono nell'alta risoluzione? Puntualizzazione: mi piace parlarne.

Domanda 5: pensi che in futuro ritornerà fuori il caschetto virtuale, per un'esperienza interattiva completa? E se sì, la faranno passare per novità ? [...]

Saluti e baci dal fronte

Andrea Di Fabio
Via e-mail

Grazie ad Andrea evito di fare una lista degli argomenti trattabili su **PlayGround**. *Prendete spunto dalle domande e fatevi sotto.*

Caro Morpheus,

da tempo penso alla Play2, soprattutto alla sua uscita. Ho visto i primi giochi per Dreamcast e, cacchio, sono fantastici! Qualcosa di veramente impressionante. Poi ho visto **Zelda**, e anche per questo titolo sono rimasto senza parole. A Natale mi volevo comprare qualcosa di bello per Play: ho finito in pochi giorni **Crash 3** e poi il baratro, il nulla totale. Ho passato le vacanze di Natale dal negoziante amico mio a fare qualche partitella a **Sonic Adventure**. In verità qualche giochillo caruccio per Play era uscito, ma in giapponese o in versione americana e ho deciso di aspettare la versione europea.

Ma la cosa che più mi ha sbalordito è la quantità di monnezza elettronica che è uscita sugli scaffali dei negozi per la mia console. Schifezze memorabili a *go-go*! E questa sarebbe la risposta Sony a Sega e Nintendo? Per N64 fino ad adesso c'era poca roba bella, ma adesso stanno arrivando titoli come **Castlevania** *[mediocre, purtroppo]* o **Star Wars Rogue Squadron** *[pessimo]* che sembrano veramente fichi. Credo che questo sarà, Dreamcast permettendo, l'anno ideale per la grande "N" per vendere qualcosa *[infatti Nintendo prevede di lanciare una nuova console già nel 2001]*. Insomma il Dreamcast fa paura, la Nintendo ha tirato fuori gli zebedei, e la Sony vorrebbe continuare con la Play? Ok, ha venduto un grande numero di console nel mondo, ma la gente vuole qualcosa di nuovo dopo 4 anni che gioca con 'sta scatoletta grigia. È per questo che secondo me la PlayStation 2 deve uscire al più presto possibile se non vuole fare la fine del N64 in termini di vendite. Voi credete che la gente si compra una nuova console, per quanto bella possa essere, dopo aver speso già parecchi soldi per un sistema bello che stabilizzato con qualche centinaio di giochi usciti e in arrivo? Massimo a giugno, più tardi non ha senso. Inoltre ci vuole qualcosa che fermi la gente che vuole comprarsi un Dreamcast con qualche annuncio, mentre fino ad adesso non sembra che sia arrivato nulla da Mr. Kutaragi. In questo periodo anche io ho pensato a buttarci un 900 mila lire per un Dreamcast, mi ha trattenuto soltanto il prezzo proibitivo della macchina e delle periferiche. Dico che la Sony si deve sbrigare perché in due mesi la Sega ha già il miglior platform per console (**Sonic Adventure**) *[mah!]*, il miglior picchiaduro (**Virtua Fighter 3**) *[mah!]* e il miglior gioco di corse (**Sega Rally 2**) *[il migliore? Hmmm...]*. Mai come in questo periodo è stato difficile riuscire a non sottovalutare la potenza di PlayStation! Soprattutto dopo tanti bei Natali consumati su **Final Fantasy 7**, **ISS Pro**, **Tekken 3**, **Gran Turismo** o **Metal Gear Solid**. A proposito, sembra che **Tekken 3** e **MGS** saranno convertiti proprio su Dreamcast, e sempre **MGS** e **Resident Evil** su N64 *[voci, voci, voci]*. Un quarto delle entrate della Sony deriva da SCE? E allora cosa aspettate a combattere ancora una volta la concorrenza con una nuova console? Una cosa è certa: qualsiasi cosa uscirà e con qualsiasi macchina giocheremo, ci divertiremo veramente molto nei prossimi anni, e in fondo questa è la cosa più bella. Ma, non saprei dirvi perché, mi dispiacerebbe se la Play2 dovesse fallire perché la Sony in fondo ha dimostrato di saper entrare in questo settore, e sarebbe un valido concorrente alle solite Nintendo e Sega.

Rosso_5
c1p8@freemail.it

www.bmginteractive.com

AVVENTURATI CON MONKEY NEL "FANTASTICO" GIAPPONE.

Il gioco si svolge in un mondo sconosciuto pieno di affascinanti puzzles e nemici agguerriti. Monkey deve riportare l'armonia nei tre mondi ritrovando l'Ottavo Capitolo del Magico Libro delle Storie. Incantesimi, power-up e segreti nascosti sono solo alcuni dei mezzi a tua disposizione per arrivare in fondo all'avventura.

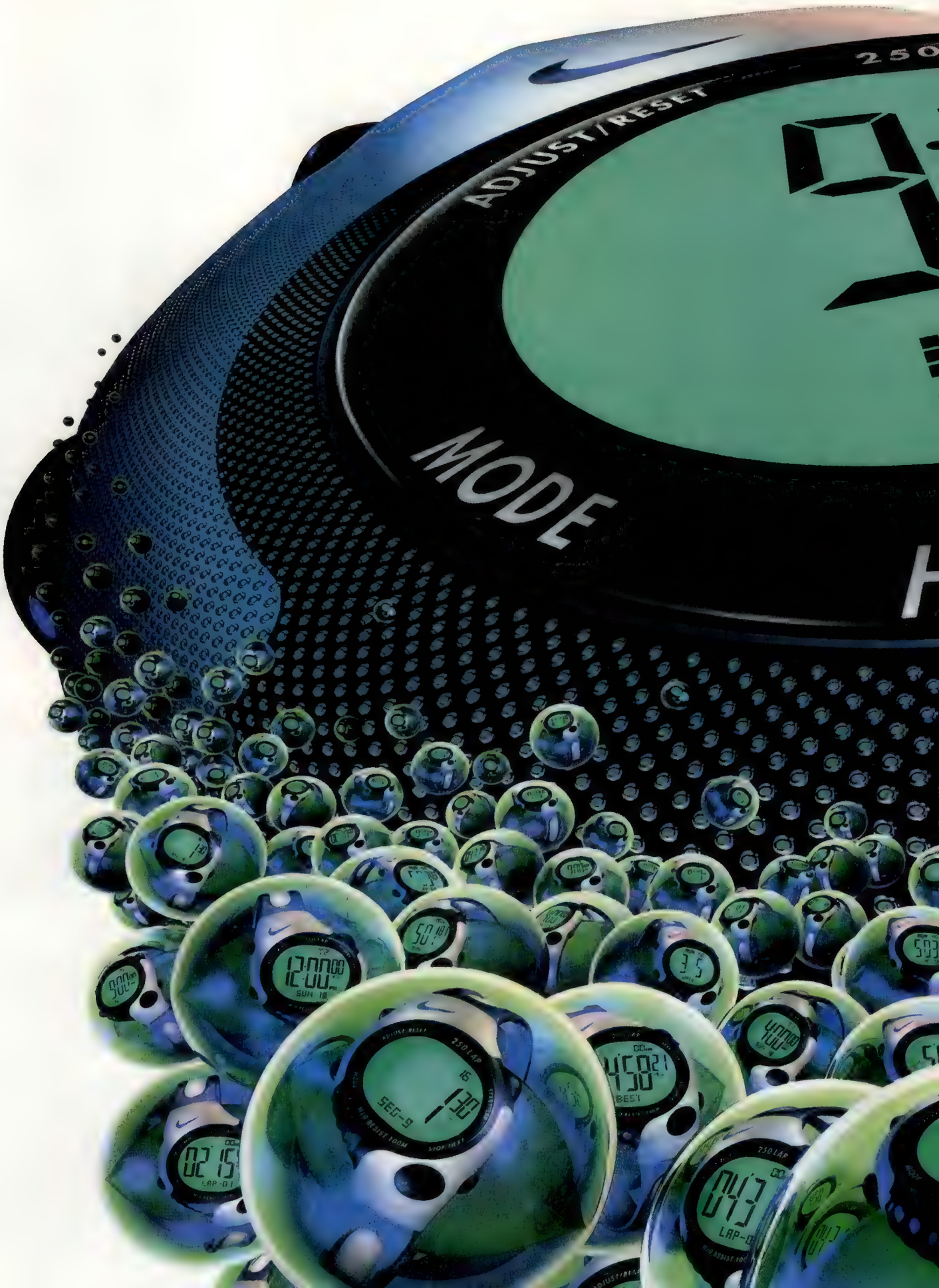
- Piu di 2500 scene di gioco.
- Ambienti, personaggi e mondi 3D completamente interattivi.
- 16 sotterranei tutti da esplorare.
- Più di 50 diversi nemici con cui scontrarsi.
- Grafica tipicamente giapponese.

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

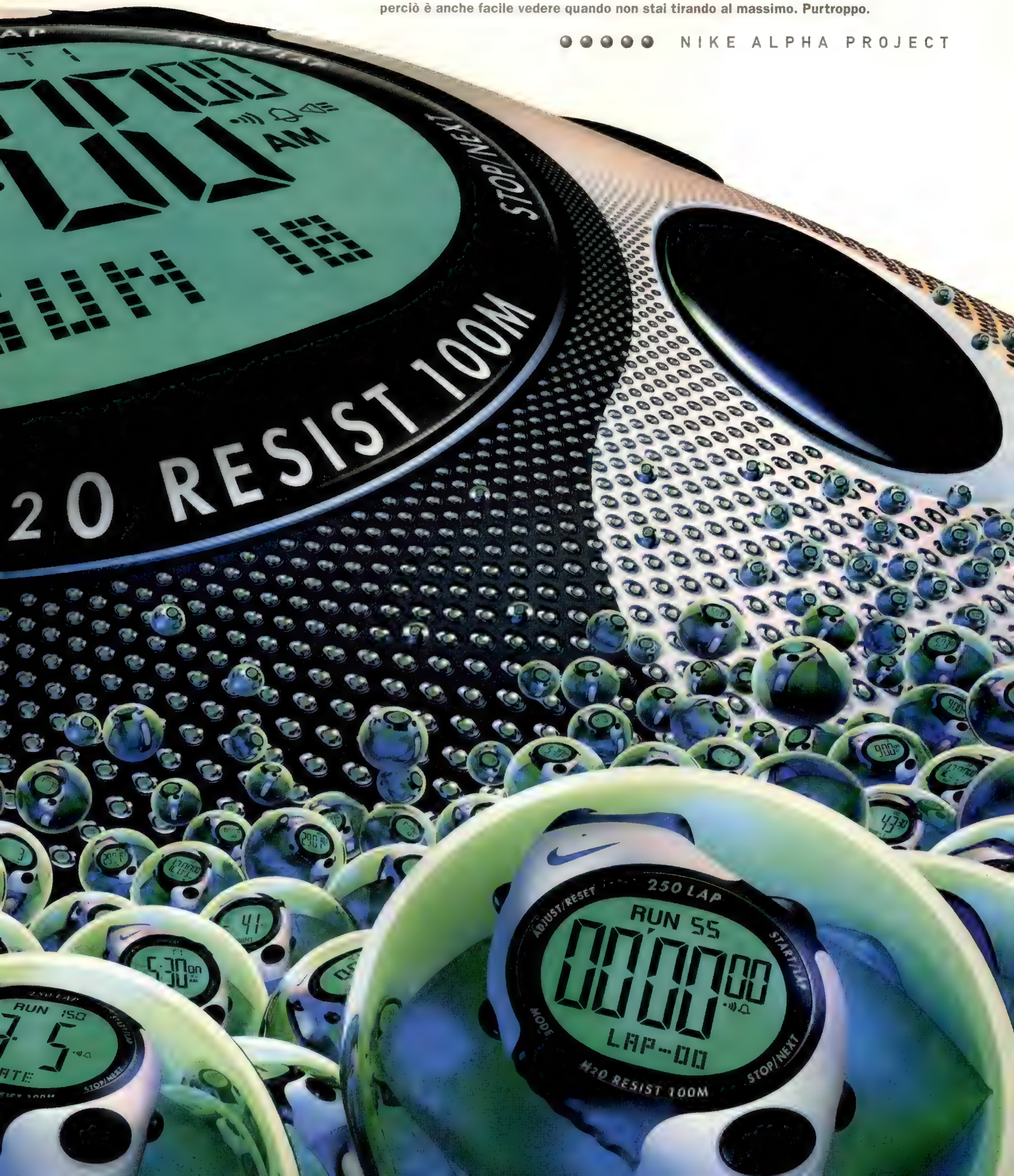
C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999


ADJUST/RESET
MODE

TRIAX 250

Triax 250 ha i pulsanti grandi, quindi è facile azionarlo mentre corri.
Ha le cifre grandi, quindi è facile leggerle mentre corri.
E poi memorizza i tuoi ultimi 250 tempi in allenamento,
perciò è anche facile vedere quando non stai tirando al massimo. Purtroppo.

NIKE ALPHA PROJECT



FAQ

Spedite le vostre lettere a:
FAQ - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile, 30 - 20091 Bresso (MI)
oppure tramite E-mail a: morfeus@tin.it

Ho sentito dire che Sony starebbe silenziosamente commercializzato una nuova versione di PlayStation più potente di quella attuale. Potete confermarlo?

Nonostante le diverse segnalazioni pervenute alla redazione di SPC, Sony Europe continua a negare categoricamente l'esistenza di PlayStation 1.5.

Eppure in molti hanno riscontrato lievi migliorie estetiche nei giochi eseguiti dagli ultimi modelli di PlayStation. Secondo costoro, le texture apparirebbero più definite e colori più accesi. SPC, dal canto suo, non ha ancora visto una console Sony diversa dalle altre e teme che molti si siano lasciati ingannare dalle diverse performance dei televisori piuttosto che dell'hardware PlayStation. Provate a giocare su un televisore preso in un discount per un paio d'ore e poi passate su un Bang&Olufsen. Con buona probabilità noterete texture più definite e colori più accesi.

Come faccio a collegare il mio Dreamcast giapponese (NTSC) al mio televisore PAL?

Come di consueto, la commercializzazione di un nuovo sistema elettronico in Giappone comporta problemi non indifferenti agli early adopter nostrani che non hanno un televisore multistandard. Infatti, collegando Dreamcast con il cavo videocomposito (quello con i tre pin giallo, bianco e rosso incluso nella confezione) ad un normale televisore PAL, l'immagine appare in bianco e nero. L'unico modo per ovviare al problema sarebbe l'impiego di un cavo SCART RGB (Red, Green e Blu), ma in Giappone, come è noto, preferiscono il videocomposito e non è pertanto al momento disponibile un cavo SCART originale Dreamcast (pare inoltre che la nuova console Sega non supporti neanche il segnale RGB in uscita).

Esistono comunque tre modi per ovviare al problema.

1) Acquistare un convertitore da NTSC a PAL. Costa circa 100mila lire e permette di vedere l'immagine a colori su qualsiasi televisore. Al contrario di quanto afferma qualche dettagliante che lo distribuisce, la qualità video non è assolutamente simile a quella ottenibile via cavo SCART RGB. L'immagine appare sfocata e traballante. Per di più, il convertitore è fornito di apposito cavo di alimentazione supplementare.

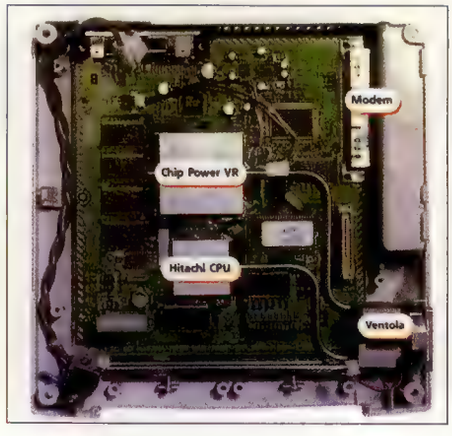
2) Acquistare il VGA Box di Sega per collegare Dreamcast ad un monitor VGA (quello dei PC per intenderci) con le seguenti caratteristiche: un refresh rate orizzontale a 31Khz e un collegamento D-sub 3 a 15 pin. Dai un'occhiata al manuale del monitor per verificarne la compatibilità. La resa dell'immagine sul monitor VGA è sorprendente per nitidezza e definizione. L'unico problema è la dimensione dello schermo. A patto che tu non abbia un costosissimo monitor da 21 pollici, sarai costretto a sacrificare la gloria estetica offerta da Dreamcast in un misero spazio di 15 o 17 pollici (queste le dimensioni dei monitor più comuni ed economici). Va infine ricordato che non tutti i giochi Dreamcast supportano il VGA BOX. Per verificarne la compatibilità assicurati che sul retro della confezione del gioco sia presente la dicitura mostrata in figura.

▲ **Non fatevi ingannare dalle apparenze. Non è un cavo ufficiale Sega. L'unico cavo SCART RGB per Dreamcast esistente al momento è prodotto in Cina da Dimanond.**

3) Acquistare un cavo SCART RGB. Cosa? Ma non avevo detto che non esistevano? In realtà, la società cinese Diamond è riuscita a realizzarne uno e a metterlo in commercio al prezzo di 7.000 yen (lo trovi a circa 70mila lire presso i migliori importatori paralleli). Sebbene non raggiunga la nitidezza cristallina di un segnale RGB puro, il segnale inviato dal cavo di Diamond (vedi foto) è certamente migliore di quello offerto dall'adattatore di cui al punto 1. Consigliato senza riserve.

Ho sentito dire che Dreamcast monta un sistema di raffreddamento idraulico. E' vero?

Altro che! Come puoi vedere dalla foto qui a lato, tanto sulla CPU quanto sul chip grafico PowerVR CLX1 sono presenti due placche metalliche. Il loro scopo è assorbire il calore prodotto dai due chip e dissiparlo lungo i rispettivi condotti contenenti acqua distillata. Nel caso in cui la ventola di raffreddamento posta nella parte in basso a destra della scheda dovesse accidentalmente bloccarsi, un sistema di sicurezza provvede a spegnere la console.



Da questo numero in poi, la rubrica delle FAQ risponderà unicamente alle domande che riterrà di interesse generale per tutti i lettori di SPC (e non necessariamente sul sistema Sony) estrapolandole di sua iniziativa dall'elenco di quesiti che i lettori stessi saranno così gentili da spedirci ai soliti indirizzi di posta elettronica o snail mail.

Release dates

I titoli in uscita questo mese

Europe

A Bug's Life	Disney	5 marzo
Rally Cross 2	989 Studios	5 marzo
Pro Boarders	Disney	12 marzo
Roll Cage	Psygnosis	12 marzo
Retro Force	Psygnosis	12 marzo
Pro 18 World Tour Golf	Psygnosis	12 marzo
T'ai Fu	Activision	18 marzo
Global Domination	Psygnosis	19 marzo
G-Police (Platinum)	Psygnosis	19 marzo
Driver	GT Interactive	26 marzo
NHL Face Off '99	989 Studios	26 marzo
Running Wild	Universal	26 marzo

USA

Rat Attack	Mindscape	1 marzo
Bass Landing	Ascii	2 marzo
Soul of the samurai	Konami	2 marzo
Blades of Steel '99	Konami	2 marzo
Army Man 3D	3DO	2 marzo
Lunar: Complete	Working Designs	2 marzo
Tiny Tank	MGM Interactive	2 marzo
Clock Tower 2	Ascii	2 marzo
Gex 3: Deep Cover Gecko	Eidos	16 marzo
Centipede	Hasbro	16 marzo
NBA In the Zone '99	Konami	17 marzo
T'ai Fu	Activision	17 marzo
Big Air	Accolade	17 marzo
Need for Speed 4	EA	24 marzo
Rampage Universal Tour	Midway	31 marzo
Legacy of Kain: Soul Reaver	Eidos	31 marzo

Japan

Macross Super Dimension Fortress	Bandai	4 marzo
Silent Hill	Konami	4 marzo
Final Fantasy VI	Squaresoft	11 marzo
Final Fantasy Collection	Squaresoft	11 marzo
Athena	SNK	11 marzo
Dr. Slump	Bandai	18 marzo
Waku Puyo Dungeons	Compile	18 marzo
Unjammer Rami	Sony	18 marzo
Gallop Racer 3	Tecmo	18 marzo
Densha de GO! 2	Taito	18 marzo
Chocobo Racing	Squaresoft	18 marzo
Dance Dance Revolution	Konami	25 marzo
Cyberorg	Square	25 marzo
The King of Fighters 98	SNK	25 marzo

Cosa sta preparando Naughty Dog (gli sviluppatori della serie **Crash Bandicoot** per PlayStation)?

Naughty Dog ha iniziato lo sviluppo di un progetto segretissimo. Dopo aver reclutato Daniel Chan dalle fila di Crystal Dynamics (per la quale ha codificato l'engine poligonale alla base di Gex 3D), Jason Rubin e il suo staff hanno cominciato ad elaborare il

concept di un gioco che, a detta di Rubin, "non sarà né un platform né un gioco character based. Sarà qualcosa di completamente diverso". Ovviamente, il sistema su cui il misterioso progetto è destinato a girare è ignoto, ma, considerata la lunga e fruttuosa collaborazione di Naughty Dog con Sony e soprattutto il fatto che ormai tutti hanno annunciato qualcosa per Dreamcast tranne il team californiano in questione, non appare avventato vedere in PlayStation 2000 il candidato ideale.

Sembra che Lara Croft vi sia in qualche modo "antipatica". Come mai?

Ma come, non vedi? E tutta rifatta!

Ho da poco comprato **R-Type Delta** che trovo fantastico. Non riesco però a capire come cavolo si salvano le partite (sempre che si possano salvare). Non dirmi che per finire il gioco devo utilizzare solamente i *continue*!

Solo sette livelli, 30 minuti di gioco continuato, e vogliamo pure salvare la partita? Gli sparatutto sono forse l'ultimo baluardo di un'era videoludica dove "fare punteggio" era l'unico scopo del gioco, resistere il più possibile era l'obiettivo più ambito. Se fosse possibile salvare nel corso di **R-Type Delta**, *di* **Einhander** *o di qualsiasi altro sparatutto (come* **Star Fox** *per Nintendo 64 ad esempio), sareste i primi a lamentarvi della poca longevità derivante. Rimboccati le maniche, bendati la fronte con la bandana dei kamikaze, stacca il telefono e impegnati più di quanto l'industria non ti abitui a fare...*

Che fine ha fatto **Messiah**?

Sembra che Shiny stia incontrando alcune difficoltà nel terminare lo sviluppo di **Messiah** *entro la data di commercializzazione prevista per aprile. Con ogni probabilità, tanto la versione PC quanto quella PlayStation, verranno rinviate a settembre o addirittura all'anno prossimo. Di questo passo finiranno per svilupparlo anche per PlayStation 2000... Non male come idea, a pensarci bene.*

Come funzionano PocketStation e il Visual Memory System?

Bella domanda, la cui risposta occuperebbe più spazio del concesso. Non temere, stiamo preparando uno speciale in merito. Stay tuned!

LETTURE

Se volete placare la vostra costante sete di sapere (videoludico, s'intende) non dovete far altro che correre in edicola. Proprio mentre state leggendo queste righe, saranno infatti disponibili i nuovi numeri di **PowerStation** e **Play**. **PowerStation** n°5 vi propone la prima parte della guida passo per passo di **Tomb Raider III**, le soluzioni complete di **Crash Bandicoot 3, Duke Nukem: Time to Kill, Medievil** e **Spyro the Dragon**, e le guide a **Cool Boarders 3, FIFA 99, NBA Live 99, TOCA 2** e **Unholy War**. Nel numero di aprile di **Play** potrete invece trovare, fra l'altro, uno speciale su **Silent Hill**, il poster di **Metal Gear Solid** e, nella versione con CD allegato, la demo di **T'ai Fu**, il nuovissimo titolo Activision qui recensito a pagina 90.

5A DIMENSIONE

SONY
SEGA
PC
NINTENDO

VIA BARBARA MELZI, 47 - 20025 LEGNANO (MI) TEL/FAX. 0331/455078

VISITA IL NOSTRO SITO INTERNET WWW.QUINTADIMENSIONE.IT

DREAMCAST
TUTTI I TITOLI A L. 169.000

PSX JAP

YAMATO	TEL.
BRAVE SAGA	149.000
CIRCADIA	149.000
EHRGEIZ	149.000
SILENT HILL	149.000
SUPER ROBOT S.	TEL.
DEEP FREEZE	149.000
Z GUNDAM	TEL.
SUIKODEN II	149.000
FINAL FANTASY VIII	TEL.
EXODUS GUILTY	149.000
CAPCOM 1,2,3,4,5	149.000
R TYPE DELTA	149.000
BUGY	149.000
RIDGE RACER 4	149.000
BLOODY ROAR 2	149.000
TRICKY SLIDERS	149.000
DOLPHIN'S DREAM	149.000
1 ON 1	149.000
GTO	149.000
BASS LANDING+CANNA	299.000
DOKI DOKI PRETTY L.	TEL.
GUNDAM GENERATION	169.000
JUGGERNAUT	159.000
SMASH COURT 2	149.000
VAMPIRE SAVIOR	149.000
3D FIGHTING MAKER	149.000
POCKET FIGHTER	149.000
PUZZLE BUBBLE 4	149.000

PSX USA

AKUJI	119.000
A BUG'S LIFE	119.000
BRAVE FANCER	129.000
BRIGANDINE	129.000
FINAL CONTENDER	119.000
CRASH BANDICOOT 3	119.000
DARKSTALKER 3	119.000
MADDEN 99	129.000
METAL GEAR SOLID	139.000
PARASITE EVE	139.000
RUNNING WILD	119.000
TALES OF DESTINY	129.000
TOMB RAIDER III	119.000
XENOGEARS	139.000

PSX PAL

METAL GEAR SOLID	109.000
EGYPT	99.000
CRASH BANDICOOT 3	95.000
FORMULA 1 98	99.000
ATLANTIS	105.000
PREMIER MANAGER 99	TEL.
MEDIEVIL	99.000
SENSIBLE SOCCER	99.000
DEVIL DICE	99.000
SPYRO THE DRAGON	99.000
TENCHU	109.000
TOCA TOURING 2	109.000
TOMB RAIDER 3	105.000

Dreamcast

DISPONIBILE

PocketStation

PlayWorld

Breaking the news from the PlayStation World

Sport Cars GT

Fra i titoli aggiunti alla *line-up* di Electronic Arts a seguito dell'acquisizione di buona parte di Virgin, compare questo **Sport Cars GT**, nuovo *racing game* dichiaratamente puntato verso le alte vette d'eccellenza abitate da **Gran Turismo**. Almeno questo è quanto dichiara EA. **Sport Cars GT** offre la possibilità di pilotare più di 50 vetture tra cui Macros LM-600, Callaway C7, McLaren F1 GTR, BMW M3, Mercedes CLK GTR e tante altre concesse in "licenza di riproduzione digitale" dai rispettivi costruttori. Come in **Need For The Speed: High Stakes**, **Sport Cars GT** presenta un'originale implementazione della modalità a due giocatori. Gareggiando alla guida delle vetture salvate su *memory card*, il vincitore potrà scaricarsi quella dell'avversario sulla propria *memory*. Non solo. Nel caso in cui il giocatore in seconda posizione decida furbescamente di estrarre la *memory card*, entrambe le vetture verrebbero cancellate da entrambe le *memory card*. Geniale. I cinque (o sette, al momento non è chiaro) tracciati di gioco, sono ispirati alle reali morfologie dei percorsi di Mosport Park, Road Atlanta, Sebering International (tracciato lungo), Sebering International (tracciato corto), Desert Speedway, Laguna Seca, Cours de Triumph e il tracciato della Torre Eiffel. In uscita questo mese negli States, **Sport Cars GT** sarà recensito sul prossimo numero di **SPC**.

V-Rally 2

E' in arrivo per il prossimo giugno da Infogrames, **V-Rally Championship Edition 2**, il seguito di uno dei migliori simulatori di rally dell'epoca pre-**Colin McRae Rally**. Probabilmente stimolata dalla forte concorrenza degli ultimi mesi, Infogrames sembra aver iniettato in **V-Rally 2** sufficienti migliorie da tenervi testa. E' pertanto con poca meraviglia che annunciamo la presenza dei riflessi sulle lamiere delle vetture conferite dallo *specularity mapping* (versione "occidentale" dell'*environment mapping*?), dei *replay* di stampo televisivo e l'eventualità che le carrozzerie (20 più bonus) si insudicino di fango, neve e polvere nel corso delle gare condotte su tracciati circolari e non, fatti d'asfalto, brecciolino, ghiaccio e quant'altro. Prendendo insegnamento dal capolavoro di dinamica comportamentale codificato da Codemasters, **V-Rally 2** promette, inoltre, *routine* comportamentali e rilevamenti di collisione adeguatamente complessi e realistici. Un aspetto importante, a cui Infogrames dovrà dedicare particolare attenzione se vuole competere con i mostri sacri del genere. Nel corso della progettazione, non sembrano siano stati trascurati neppure i più piccoli particolari come il movimento del pilota all'interno dell'abitacolo e le fiamme esplose dai tubi di scarico. *V-Rally Trophy* e *Rally Championship* sono, infine, le due modalità di gioco previste, sulla cui differenza Infogrames non si è ancora espressa.

Compatibilità con *Dual Shock* scontata, così come la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente grazie alla *combo split screen*-cavo link. Mentre state leggendo queste righe **SPC** è oltralpe per dare un'occhiata più da vicino al gioco: aspettatevi quindi una *preview* sul numero di aprile.

Spazio Hardware

A seguito della commercializzazione di **DexDrive**, la periferica di InterAct che consente di archiviare nell'*hard-disk* del proprio PC i dati custoditi nelle *memory card* di PlayStation o Nintendo 64, sempre più siti Internet stanno allestendo spazi virtuali di raccolta e diffusione del materiale inviato dagli utenti. Mad Catz, azienda *leader* nel settore accessoristico, deve aver subodorato l'opportunità di far soldi con questa nuova moda e si prepara pertanto a lanciare **Data Deck**, la propria versione di **DexDrive**.

Come la periferica di InterAct, anche **Data Deck** funziona sotto Windows 95/98 e supporta tutte le applicazioni dell'accessorio concorrente con la differenza di offrire non uno, ma due *slot* per l'inserimento di due *memory card* contemporaneamente. E ancora, il *software* gestionale incluso nel *package* di **Data Deck** permette di ridisegnare le icone dei salvataggi e addirittura recuperare i *file* eventualmente danneggiati! La data di commercializzazione di Data Deck non è ancora stata annunciata.

SUPER ABBONAMENTO
SUPER RISPARMIO
SUPER OROLOGIO

Abbonati a Superconsole Playstation®, solo L. 57.000 per avere 11 numeri della rivista e in più, compreso nel prezzo, un fantastico orologio in titanio VAGARY.

L'orologio ti verrà spedito solo dopo aver ricevuto l'attestazione di pagamento dell'abbonamento.

L'operazione è valida fino ad esaurimento scorte

ATTIVAZIONE IMMEDIATA. Inviando via fax al numero 02/66526300 copia della cartolina e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Superconsole Playstation.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI. Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non dovessi ricevere uno o più numeri di Superconsole Playstation, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel. 02/66526213 (dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì). Il Servizio Clienti provvederà immediatamente a rispedire copia della rivista.

Cognome.....Nome.....

indirizzo.....num.....cap.....

città.....prov. .....tel.....

Desidero abbonarmi a Superconsole Playstation per un anno (11 numeri) allo speciale prezzo di lire 57.000 che pagherò:

- con bollettino postale intestato a Gruppo Editoriale Futura S.p.A. numero c/c 38805206 causale del versamento abbonamento a Superconsole Playstation per 11 numeri
- con carta di credito: O American Express O Carta SI O Visa

numero completo di carta di credito _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

data di scadenza _ _/_ _

nome e cognome del titolare della carta .....

firma del titolare della carta .....

Desidero ricevere: O orologio da uomo O orologio da donna

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

O si O no Firma .....

NON AFFRANCARE

Affrancatura a carico del destinatario da addebitarsi sul conto di credito speciale n° 9615 presso l'agenzia P.T. Bresso (Aut. N. F/253761/ASP/SMC del 03/02/1997 filiale di Milano)

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A.

SUPER PLAYSTATION

CASELLA POSTALE 88
20091 BRESSO (MI)

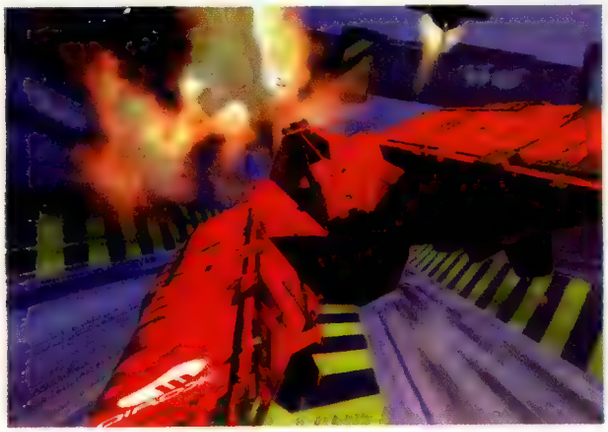
Monaco GP Racing Simulation 2

Dopo il maldestro tentativo di Psygnosis di portare l'ebbrezza della Formula Uno sulla console Sony con il mediocre **Formula 1 '98**, le speranze degli appassionati (e dei delusi) non possono non riporsi in questo **Monaco GP Racing Simulation 2** di UbiSoft, uno dei pochi esemplari di simulatori di formula uno che l'industria si degni ancora di produrre. Sedici piste, 11 scuderie e 22 vetture per un *racing game* che rinuncia alle licenze per offrire un'esperienza *arcade* semplice, ma non per questo priva dello spessore che solo un pizzico di realismo può offrire. Sarà pertanto possibile sottoporre le monoposto ai settaggi tecnici di alettoni, trasmissione, pneumatici, freni, angolo di sterzata, altezza da terra e quantità di carburante. La gestione degli incidenti sarà frutto del compromesso fra realismo e giocabilità, così come la guida della vettura, il cui grado d'intransigenza verso le brusche manovre dipenderà dal tipo di modalità di gioco prescelta (*Arcade* o *Championship*). Sebbene esteticamente deludente per la mancanza di dettaglio e l'evidente *draw in*, la grafica di **Monoco GP Racing 2** scorre sufficientemente fluida da costringere l'attenzione del giocatore sull'asfalto. I dettagli delle macchine in lontananza tendono però a perdersi troppo precipitosamente risultando in un effetto poco piacevole nonché forte *déjà vu* delle partite ad **Indy 500** su Amiga. In sintesi, un titolo che non sembra sorprendere per carica innovativa, ma che con buona probabilità riuscirà nell'impresa di imporsi come apprezzabile alternativa alla poche alternative (scusate la ripetizione) disponibili per PlayStation. Recensione completa sul prossimo numero di **SPC**.

Annunciati Speedball 2100 e WipEout 3!

Dopo circa 10 anni di letargo nella memoria storica dei videogiocatori più anzianotti, il mitico **Speedball** di Bitmap Brothers è pronto a risvegliarsi in una nuova, scintillante edizione. Intitolato *Speedball 2100*, sarà disponibile per PlayStation e GameBoy Color entro l'anno.

Intanto, Psygnosis ha già annunciato la terza edizione di **WipEout**, il miglior racing game futuristico per PlayStation. Forza trainante delle vendite di PlayStation durante il lancio europeo, vendutissimo nella sua seconda versione **WipEout 2097**, **WipEout 3** promette di sfruttare al massimo l'*hardware* PlayStation, di spremerne ogni goccia di potenza e chiudere in bellezza una trilogia a cui nessuna software house ha saputo tener testa in ben 4 anni. Non perdete i prossimi numeri di SPC per ulteriori aggiornamenti.



IMPORTAZIONE DIRETTA

DraGoN Game

Via Grigna N°10
CANZO (CO) VENDITA PER CORRISPONDENZA

Tel/Fax:031/684085

ACCESSORI:	
Joypad	L 20.000
Action replay	L 45.000
Memorycard15	L 20.000
Memorycard120L	40.000
Dual shock	L 40.000
Multitap	L 69.000
Jolt pack	L 29.000
Cavo scart	L 15.000
GIOCHI :	
Alundra ita	L.85.000
B. f. musashiden	L99000
Breath of fire 3	L.95.000
Bust a move3DX	L65000
Bomberman world	DISP.
Colin McRae	L.89.000
Crisis beat	L.99.000
Dead or alive	L.49.000
Discworld 2	L.49.000
Dragon ball Z22	L89.000
Eihnander	DISP.
Final fantasy 8	PRENOT.
Formula 1 97	L.79.000

Formula 1 '98	DISP.
Fighting force	L.79.000
G-darius JAP	L.119.000
Guilty gear	DISP.
Gran turismo pal	L.89.000
Granstream saga	L.109.000
I.S.S. pro 98 PAL	L.99.000
I.S.S. pro 98 USA	L.99.000
Metal gear solid USA	DISP.
Medievil	L.89.000
N20	L.69.000
Ninja	L.99.000
NBA live 98	L.75.000
Parasite eve USA	L.119.000
Pocket fighter JAP	L.99.000
Premier manager 98	L.49.000
Point blank	L.65.000
Resident evil 2	L.79.000
Rage racer type 4	L.139.000
Rage racer	L.49.000
Rival schools	L.139.000
Soul divide	L.99.000
Trapanetor '99	DISP.

Super adventure Rockman 3 cd-rom JAP L.99.000
Silouette mirage TEL.
Tekken 3 PAL L.89.000
Total nba 98 L.74.000
Tomb rider 3 L.85.000
Winning eleven 98/99 DISP.

TELEFONACI PER I TITOLI NON IN LISTINO E PER CONOSCERE le ultime novita'!!!!!!!!

DISPONIBILI CHIP E CAVI IN OFFERTA PER MODIFICA UNIVERSALE SU QUALSIASI PLAYSTATION

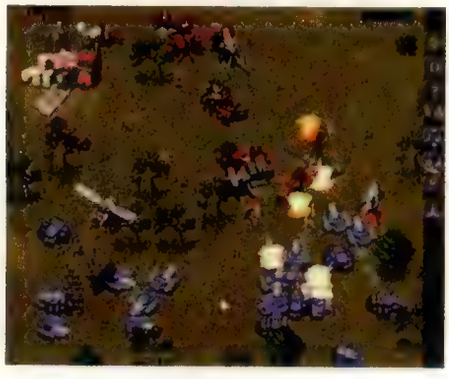
ALZA LA CORNETTA E CHIAMACI A MANETTA
IL TUO **DREAMCAST** TI ASPETTA!!!
AD UN PREZZO INCREDIBILE.....
SONIC ADVENTURE-SEGA RALLY 2-VIRTUA FIGHTER 3 L. 149.000

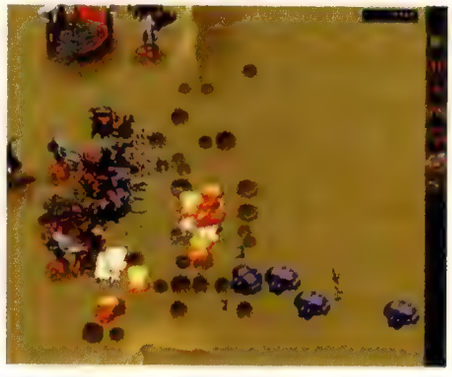
KKnD PlayStation

Ambientato in un futuro post-apocalittico, **KKnD** permette di assumere il comando di tre diverse fazioni: i Sopravvissuti (scampati all'estinzione grazie alle loro formidabili conoscenze tecnologiche), gli Evoluti (noti per aver stretto un rapporto quasi carnale con ciò che resta del pianeta, lo nutrono, lo curano e vi allevano enormi bestie da combattimento) e i Series 9 massicci robot dalle idee decisamente misantrope. Strutturalmente simile all'arcinoto **Command & Conquer**, il nuovo strategico in tempo reale (acronimo di *Krush, Kill 'N' Destroy*) sviluppato dall'europea Beam International (e pubblicato da Melbourne House) fa leva sull'ambientazione storica *madmaxiana* per offrire un arsenale militare quantomeno inconsueto. Ragni, vespe e scorpioni meccanici, saranno alcuni dei mezzi pesanti impiegabili nelle furiose battaglie che avranno luogo sui differenti terreni di gioco (tra cui deserti, colline e città diroccate).

Come ogni strategico in tempo reale che si rispetti, anche **KKnD** offrirà una serie di unità di aria, di terra e di mare la cui azione congiunta richiederà un tempismo quasi svizzero. Il giocatore avrà modo di impratichirsi nel recupero delle risorse, nell'allestimento delle truppe e nella pianificazione degli attacchi, nel corso delle 45 missioni previste.

Caratteristica interessante di **KKnD** è la possibilità concessa a due giocatore di sfidarsi l'un l'altro o di collaborare contro un nemico comune gestito dalla CPU, via *split screen* verticale. Compatibile con lo *stick* analogico del *Dual Shock*, **KKnD PlayStation** sarà distribuito in Europa a breve nelle versioni in lingua inglese, tedesca, francese e spagnola... salvo auspicabili aggiunte dell'ultimo momento.



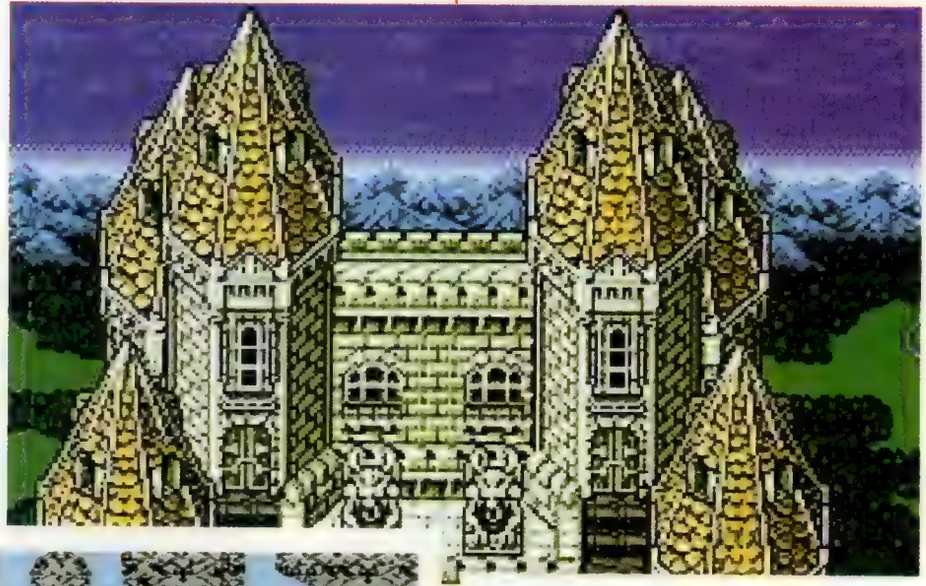


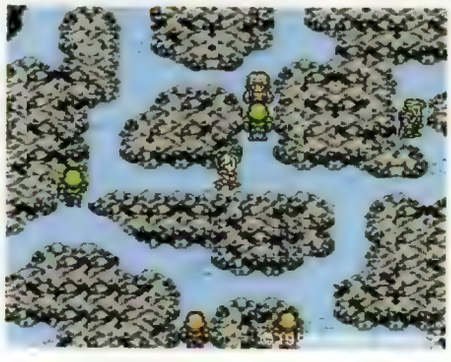
Egregio Sig. Sony Playstation...

Per quanto positiva, la diffusione del *videogame* e con esso del marchio PlayStation su scala mondiale comincia a generare reazioni inquietanti da parte di alcuni utenti. John Stirling, in particolare, uno dei 50 milioni di clienti Sony (nonché uno dei più dementi), ha infatti presentato all'ufficio anagrafico della sua città la richiesta di cambiar nome e cognome in Sony (nome) PlayStation (cognome). Al momento non è noto se Mr.PlayStation abbia già trovato la sua Lara Croft, ma, a giudicare dalla tecnica d'abbordaggio da lui adottata, questa eventualità appare piuttosto remota. *"La mia frase preferita è 'vuoi venire a casa mia per giocare col mio joystick?'"* ha dichiarato l'ex John Stirling. *"Purtroppo l'ultima volta che c'ho provato, la ragazza e andava via... di corsa"*. Le voci riguardanti la possibilità che Mr. PlayStation (di cui abbiamo una foto con "joystick") modifichi in futuro il suo nome in Mr.PlayStation 2000, non sono al momento confermate. (Fonte: *The Sun*)

Final Fantasy Collection in Inglese

Square EA ha annunciato per la fine dell'anno la pubblicazione negli Stati Uniti dell'antologia **Final Fantasy Collection**. In uscita l'11 marzo in Giappone, **Final Fantasy Collection** racchiude le versioni originali di **Final Fantasy IV**, **V** e **VI** pubblicate originariamente sui soli sistemi Nintendo. Purtroppo, per motivi al momento ignoti, la quarta edizione del famoso RPG di Sakaguchi (nota col nome di **Final Fantasy II** in America) non sarà inclusa nell'edizione occidentale della *compilation*. In compenso, sarà presente la quinta, mai pubblicata al di là dei confini asiatici e tradotta per la prima volta in lingua inglese. Fino ad oggi l'unica versione di **Final Fantasy V** linguisticamente fruibile era disponibile solo per gli emulatori grazie agli appassionati che si sono curati di tradurla.





• Domanda •

Perché si chiama "**Final**" **Fantasy** la saga di RPG nipponica giunta ormai all'ottava edizione?

COLLEZIONALI TUTTI

Una serie di accessori indispensabili a tutti gli amanti dello sport. Per i possessori di PlayStation cinque memory card da 15 blocchi a forma di pallone da calcio, da rugby, da basket, di palla da baseball e da golf, pad e multiport per collegare fino a quattro dispositivi alla tua console.

Per Nintendo 64 quattro rumble pack da un mega a due velocità e un grintoso pad.
Un vero e proprio must per giocatori e sportivi appassionati: prendeteli e non ve ne pentirete!

MAD CATZ

Distribuito da

3D PLANET

EMOZIONI MULTIMEDIALI

www.3dplanet.it

adv: info@graphimage.it

3D PLANET S.r.l. via F. Ferrari 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

Bass Rise

Se ne parla meno di quanto meriterebbe, ma l'attenzione dell'industria nipponica verso il genere dei simulatori di pesca è forte. Tanto forte che Bandai ha appena annunciato lo sviluppo di **Bass Rise**, il primo simulatore di pesca a supportare l'apposito *controller* prodotto dalla stessa società nipponica autrice di Tamagotchi. Equipaggiato con un sensore capace di determinare gli spostamenti della mano e regolare di conseguenza la gittata del lancio e la direzione della lenza, il *Bandai Fishing Controller* (nome poco originale o semplice tentativo?) ricalca più o meno pedissequamente l'ergonomia dello "Tsuricon" realizzato da Ascii per il suo **Bass Landing** (commercializzato il 14 gennaio scorso). Il gioco in sé, oltre ad offrire una vasta gamma di esche (ben 160, riprodotte su licenza della società Megabass) e luoghi dove praticare lo sport, permette di scaricare i pesci catturati su PocketStation per accudirli ed crescerli (da cui la scelta del titolo). Victor Interactive, dal canto suo, ha di recente distribuito in Giappone **Soreike Fly Fishing**, reso particolare dalla possibilità di impersonare anche la vittima, il pesce, ed osservare il mondo esterno dalla sua prospettiva. Bizzarro...

Bass Rise di Bandai.

Il fishing controller di Bandai...

...e lo "Tsuricon" di Ascii.

Soreike Fly Fishing di Victor.

Tekken 3 Iron Fist World Tournament

Mazzate. Questa la parola d'ordine del primo Campionato Mondiale ufficiale di **Tekken 3**, svoltosi a Londra il 27 gennaio scorso. La sede scelta, ovviamente, è stata la Namco Station di County Hall, una sala giochi a pochi passi dal Big Ben per la cui realizzazione la casa nipponica ha speso oltre 5 milioni di sterline (quasi 15 miliardi di lire). Trentadue i partecipanti da ogni parte del mondo: Sudafrica, Svezia, USA... persino Arabia Saudita. Purtroppo in quest'edizione non figurava nessun concorrente italiano: sarà per il prossimo anno. Per consolarvi, sappiate che anche il Giappone non ha presentato alcun giocatore, quindi...

Le eliminatorie sono state abbastanza rapide e indolori, ma giunti ai quarti di finale, **SPC**, che era ovviamente presente all'evento, non ha potuto fare a meno di notare l'elevato tasso tecnico dei partecipanti e quello alcolico degli astanti. Così, in mezzo a *combo* di ogni tipo, un tifo da stadio da parte di tutti i presenti e una pletora di telecamere giunte da ogni parte del pianeta, sono approdati alle semifinali Carl Maxwell, il concorrente australiano che aveva scelto Forest Law come proprio personaggio, Ryan Hart, campione della Namco (con Paul Phoenix), Jonas Nordstrom, giocatore svedese (con Nina Williams) e Andre Drepper, tedesco (con Heihachi Mishima). Ad avere la meglio sono stati Hart e Nordstrom, che si sono quindi affrontati in una sanguinosa finale al meglio dei cinque round, sotto gli occhi divertiti di Chris Deering e Masaya Nakamura, presidenti rispettivamente di SCEE e Namco. Alla fine la "legge di Paul Phoenix" è stata confermata ancora una volta e Ryan Hart, con un secco 3 a 0, oltre a fregiarsi del titolo di campione, ha potuto intascare 5.000 dollari di premio e un *coin-op* originale di **Tekken 3**, del valore di 9.000 dollari (per non parlare della stupenda giacca in pelle in edizione limitata di Paul Phoenix). Maledetto. La serata è proseguita con un *party* all'interno di Namco Station, durante il quale i presenti hanno potuto assistere a una dimostrazione di *capoeira* e ad alcune partite "celebri" a **Tekken 3** fra giocatori di Arsenal, Chelsea (purtroppo erano assenti tutti gli italiani della formazione di Vialli...) e Leicester.

▲ Fama, soldi, donne. E c'è chi sostiene che i videogiochi facciano male...

▲ Capoeira in full effect. Esaltante. Per i primi cinque minuti...

L'appuntamento è per il prossimo anno, presumibilmente nello stesso posto: cosa aspettate ad allenarvi?

• Risposta •

Per nulla soddisfatto dai suoi primi progetti (fra cui **Rad Racer** *aka* **Highway Star** per NES), Hironobu Sagakuchi, il creatore della serie, si era concesso un'ultima occasione prima di abbandonare definitivamente l'industria videoludica. E' per questo motivo che chiamò quell'ultima occasione *"Final Fantasy"*. Fortuna che non sia stata davvero l'ultima...

salviamo il vostro portafoglio !

MET

joypad upxus
10.000

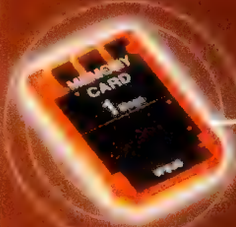
namco gun
59.000

dual shock
50.000

novità del mese:

- ace combat 3
- silent hill
- global domination
- r'ai fu
- lunar complete
- monaco gp

action replay
59.000



memory card
upxus
19.000

joypad sony
20.000

panther gun
59.000

memory card
sony
29.000

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

Industry News

Psygnosis sempre più Sony

Nelle ultime settimane Psygnosis ha attraversato un furioso processo di ristrutturazione aziendale che ne ha visto chiudere gli uffici di Manchester e San Francisco e il licenziamento di circa 100 dipendenti. Nei comunicati a riguardo, Gary Johnson, *managing director* di Psygnosis, definiva i tagli apportati alla struttura aziendale, come "necessari". Chissà come giudica oggi il suo allontanamento dalla poltrona di MD avvenuto lo scorso febbraio. Esatto. Con una mossa che parecchi attendevano da tempo, Sony Corp. ha stretto la morsa intorno alla *software house* di Liverpool assegnandone il controllo al dipartimento Sony Computer Entertainment: una mossa finalizzata ad assicurarsi maggior controllo sulla società. D'ora in avanti, tutti gli studi di sviluppo inglesi di Liverpool, Stroud, Londra e Leeds faranno capo al presidente dello Sviluppo Software Sony, Juan Montes.

Idem per l'ufficio parigino di Psygnosis. Il presidente di Sony Computer Entertainment Europe, Chris Deering, supervisionerà i lavori dalla sua nuova carica extra di CEO presso Psygnosis. Il direttore commerciale John Bickley sarà il nuovo vicepresidente ed amministratore generale di Psygnosis e controllerà le operazioni editoriali dell'azienda. Bickley sarà anche responsabile per le vendite globali così come degli uffici finanziari e di marketing con sede a Liverpool. Insomma, Psygnosis completamente svuotata della sua autonomia e riempita coi capoccia di Sony Computer Entertainment. *"L'azienda* [Psygnosis] *concentrerà le proprie energie nello sviluppo di software PlayStation"* è il sunto del comunicato diffuso in proposito. Alcuni commentatori hanno interpretato questa mossa come il segno premonitore dell'avvento di PlayStation 2000. Come ricorderete, durante la commercializzazione di PlayStation in Europa, Psygnosis svolse un ruolo cruciale commercializzando la *killer app* **WipEout**. Potrebbe svolgere un ruolo simile anche nel 2000...

Disperazione a Silicon Valley

Lo scorso settembre, Vladimir Pokhilko è stato trovato morto nel proprio appartamento di Palo Alto (California). Stesi al suo fianco anche i cadaveri della moglie e del figlio dodicenne. **SPC** ne ha dato notizia in **PlayWorld** #53 precisando che i tre corpi presentavano diverse ferite mortali da arma da taglio. L'ipotesi "assassinio" sembrava pertanto più che plausibile. Ebbene, a circa sei mesi di distanza da allora, la polizia di Palo Alto ha oggi annunciato la vera causa del decesso: suicidio. Lo psicologo 44enne amico di Alexey *"Tetris"* Pajitnov, nonché presidente della *software house* AnimaTek, avrebbe impugnato un lungo coltello da caccia (lunghezza lama: 20 cm circa), ucciso moglie e figlio, quindi se stesso. Secondo il rapporto della polizia, il suicidio di Pokhilko sarebbe imputabile al suo imminente allontanamento dalla poltrona dirigenziale di AnimaTek come reazione ad una più generale crisi societaria. L'estremo gesto compiuto da Pokhilko appare pertanto il frutto malsano della disperazione. Pokhilko aveva fondato AnimaTek nel 1988 (insieme a Pajitnov e Henk Rogers) allo scopo di creare *software* ludico. Col tempo AnimaTek si è trasformata in una società specializzata nello sviluppo di pacchetti applicativi nel campo della modellazione e animazione di ambienti tridimensionali. Fra i suoi clienti spiccano SegaSoft, Spectrum Holobyte e SquareSoft (per la quale ha realizzato le sequenze in CG di *Final Fantasy Tactics*). (Fonte: *San Josè Mercury News*)

Accordo siglato fra Virgin e Interplay

La nuova Virgin capitanata da Tim Chaney ha stretto un accordo distributivo con Interplay, altra società al centro delle cronache recenti per le sue difficoltà finanziarie. Ironicamente, Sean Brennan, nuovo amministratore delegato di Interplay Europe, si ritrova fianco a fianco con coloro a cui aveva sbattuto la porta in faccia solo l'anno scorso. In base all'accordo, Virgin distribuirà in Europa i prodotti Interplay, la quale farà altrettanto con i titoli Virgin in Nord America, Sud America e Giappone. La collaborazione fra le due società avrà effetti positivi per entrambe: Interplay potrà economizzare sulle spese di distribuzione in Europa, recuperando così i fondi perduti nell'ultimo periodo. Di converso, Virgin avrà l'opportunità di uscire dalla mangiatoia a cui si sono serviti in molti (tra cui Electronic Arts) e imporsi nuovamente non solo come *software house* europea, ma anche come *software house* internazionale.

Rumor

Il protagonista maschile di **Resident Evil 2,** Leon Kennedy sarà presente in veste di personaggio segreto in **Tricky Sliders,** il nuovo simulatore di *snowboard* by Capcom.

CAMBIA ARIA ALLA STORIA

™ Con Populous™ è stata creata la simulazione della Divinità. Ora Bullfrog ti permette di gestire il potere distruttivo della terra in un fantastico mondo tridimensionale completamente ruotante. Giocaci e credici in www.populous.net

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

CTO http://www.cto.it

PC CD-ROM / PLAYSTATION
www. bullfrog.co.uk
www.populous.net

© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Populous, Bullfrog e il logo Bullfrog sono marchi registrati o depositati di Bullfrog Productions Ltd negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati.

Speciale PlayStation 2000

Direttamente dall'*International Solid-State Circuits Conference* **SPC** riporta le specifiche tecniche del processore principale montato sulla prossima console Sony e cerca di rispondere alle domande più assillanti che la riguardano: quanto saràpotente? Adotterà il DVD? Sarà retrocompatibile? E soprattutto, quando verrà commercializzata?

Quando verrà commercializzato PlayStation 2000?

Produrre *software* ludico per un *hardware* nuovo richiede del tempo. Gli sviluppatori hanno bisogno di almeno un anno per impadronirsi della nuova tecnologia e ricavarne qualcosa di decente. Se Sony ha già distribuito i primi kit di sviluppo in Giappone, non è improbabile un lancio per natale 1999. In caso contrario bisognerà attendere necessariamente il nuovo millennio. *"Considerata la presentazione di febbraio del nuovo chip set Sony/Toshiba, credo che i primi kit di sviluppo verranno distribuiti nel secondo o terzo quarto di quest'anno"* suggerisce Jez San di Argonaut (il cui stretto legame con Sega è tutt'altro che segreto). Pertanto PlayStation 2000 sembra destinato a dare un senso al suo nome rendendosi disponibile nei primi mesi del nuovo millennio. O forse negli ultimi. *"[PlayStation 2000] dovrebbe essere commercializzato a settembre del 2000""* sostiene Peter Molyneux di Lionhead. *"Questo ci darebbe il tempo necessario allo sviluppo dei titoli per il lancio"*. Per quanto attendibili, **SPC** dubita che Sony aspetti un intero anno prima di commercializzare il suo nuovo sistema. Concedere così tanto spazio alla diffusione di Dreamcast potrebbe rivelarsi fatale. Con buona probabilità la commercializzazione di PlayStation 2000 in Giappone avverrà entro l'anno corrente (se così non fosse, Sony dovrebbe aspettare altri 11 mesi per far coincidere il lancio con il periodo natalizio del 2000). Europa e America dovranno attendere il loro turno.

"Lancio in Giappone a novembre di quest'anno. In Europa a marzo del 2000" è la previsione di Charles Cecil di Revolution Software. **SPC** non può non condividere questa ipotesi.

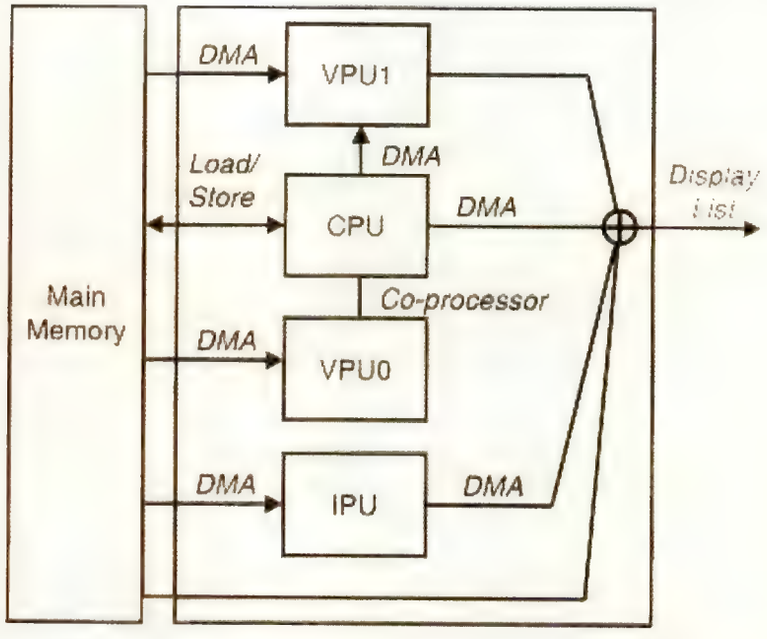
Quanto sarà potente?

Con quasi un anno di ritardo rispetto a Dreamcast e con alle spalle un dipartimento di ricerca e sviluppo che ha fatto di PlayStation la macchina dei sogni di ogni sviluppatore, non è utopistico prevedere che l'*hardware* di PlayStation 2000 sarà quanto di più potente il mercato *consumer* potrà permettersi. Considerando i 16 mega di memoria centrale RAM di Dreamcast non è difficile prevederne 32 o addirittura 64 montati sulla scheda di PlayStation 2000. Ulteriori 16Mb per la memoria video uniti a 4Mb per il *sound buffer* e lo *Z-buffering*, appaiono altamente probabili nonché espressone dei desideri degli sviluppatori. *"Più memoria è disponibile e meglio è"* pensa Peter Molyneux *"Rinuncerei alla velocità pur di avere più memoria a disposizione. Un minimo di 32 mega sarebbe l'ideale. 64Mb sarebbero ancora meglio"*. Tanta RAM quindi, ma come dovrebbe essere

L'industria è in fermento. Voci sempre più attendibili ed incalzanti lasciano intendere che il 1999 sarà l'anno del cambiamento, l'anno in cui Sony compirà il passo più delicato dall'inizio della sua avventura nel mercato videoludico: la commercializzazione di PlayStation 2000. Come nel lontano 1994, Sony dovrà dimostrare di aver perfettamente inteso le logiche di mercato da cui dipendono il successo o il fallimento di un nuovo sistema d'intrattenimento elettronico. *Hardware* all'avanguardia, *killer application* che ne dimostrino la potenza e il supporto dei maggiori sviluppatori di *software* ludico, sono gli ingredienti principali del lancio perfetto. Sony conosce bene la ricetta, ma deve necessariamente fare i conti con una concorrenza più agguerrita e preparata del solito.

La prima fase della commercializzazione di Dreamcast è giunta al termine. Stando agli ultimi dati di vendita, la nuova console Sega sembra piacere agli *otaku* nipponici. Con buona probabilità le unità di Dreamcast vendute in Giappone lambiranno quota un milione durante il mese di marzo trascinate da titoli come **Powerstone** di Capcom, **Blue Stinger** di Climax Graphics e **House of the Dead 2** di Sega. Il prossimo settembre Sega comincerà la scalata del mercato globale distribuendo Dreamcast nei mercati d'Europa e Stati Uniti contemporaneamente. Sega approfitterà dell'anticipo sulla concorrenza per montare una base installata sufficientemente ampia e solida da reggere il peso delle tecnologie che Sony e Nintendo non mancheranno di lanciare in futuro.

Ma mentre Nintendo non sembra voler compiere il grande passo prima del 2001, Sony pare invece decisa a raccogliere la sfida oggi. In virtù dello straordinario successo di PlayStation (di cui Sony ha festeggiato i 50 milioni di unità vendute a fine febbraio), i fondi distribuiti da Sony ai suoi dipartimenti interni di *R&D* hanno garantito agli



▲ **Durante la conferenza sono stati distribuiti una serie di grafici esplicativi sull'architettura del nuovo chip set di Sony/Toshiba. Nella fattispecie sono visibili oltre alla CPU i due coprocessori VPU1 e VPU0 nonché l'IPU designata alla decodifica dei filmati MPEG2. Tutti operanti in parallelo.**

ingegneri nipponici diretti da Ken Kutaragi il giusto stimolo nella progettazione di ciò che appare come il più potente sistema di intrattenimento elettronico mai creato.

Durante l'*International Solid-State Circuits Conference* dello scorso febbraio, Sony Computer Entertainment e Toshiba hanno presentato un nuovo microprocessore che, stando alla *press release*, *"stabilirà le performance della nuova piattaforma PlayStation"*. Masakazu Suzuoki, direttore di Sony Computer Entertainment of Japan, ha introdotto gli astanti (fra cui numerosi rappresentanti delle maggiori *software house* americane) alle meraviglie tecniche racchiuse nel chip set da 10 milioni di transistor già annunciato da **SPC** sul numero di dicembre (cfr. **PlayWorld**) e d'ora in poi identificabile col nome di *"Emotion Engine"*. Il sistema è composto da tre processori collegati fra loro da un bus dati a 128-bit. Una CPU a 128-bit operante alla velocità di 250MHz e coadiuvata da un coprocessore matematico interno (FPU, *Floating Point Unit*, capace di eseguire fino a 5 miliardi di operazioni al secondo contro gli 1.4 di Dreamcast) dedicato ai calcoli in virgola mobile, è affiancata dai due coprocessori VPU1 e VPU0 (dove "VPU" sta per *Vector Processing Unit*) dedicati il primo al calcolo delle trasformazioni geometriche, il secondo a ciò che Suzuoki ha definito come *"behavior synthesis"*. Il VPU0 si occupa in pratica dei calcoli matematici esecutivi delle leggi fisiche (gravità, collisione, elasticità etc.) che sottendono la resa realistica di un mondo tridimensionale e degli oggetti che vi interagiscono. Basata sull'architettura MIPS, la CPU realizzata dagli ingegneri di Sony e Toshiba è in grado di calcolare 55 milioni di poligoni al secondo. Prima di mettervi le mani nei capelli e cominciare a strapparveli a mazzetti correndo nudi per la casa (o prima di buttare Dreamcast dalla finestra), è bene chiarire l'entità della cifra in termini di effettiva renderizzazione su video. La cifra pluri-milionaria si riferisce al numero di poligoni calcolati (e NON disegnati) dalla CPU senza *texture* e senza alcun effetto grafico. I valori calano difatti sensibilmente con l'aggiunta degli effetti di luce parallela e nebbia, scendendo a quota 30 milioni. Aggiungendo infine il calcolo delle curve di Bèzier (vedi box per chiarimenti) la cifra si assesta intono ai 13 milioni di poligoni al secondo. Al momento non è noto quanto quest'ultimo valore possa ulteriormente calare con l'applicazione delle *texture*, ma non è escluso che l'intera operazione di *texture mapping* venga eseguita dal processore grafico, alleggerendo così il carico computazionale della CPU.

Non la pensa così Brian Burning di 3Dfx, per il quale le specifiche tecniche dell'*Emotion Engine* sono fuorvianti. L'interrogativo da porsi è difatti il seguente: accertato che la CPU è in grado di calcolare 30 milioni di poligoni al secondo, il sistema su cui verrà montata sarà in grado di visualizzarli tutti? Esiste un'enorme distanza tecnologica fra i poligoni calcolati e i poligoni disegnati e non è escluso che la scheda definitiva su cui alloggerà l'*Emotion Engine* non presenti qualche collo di distribuita fra i vari comparti (grafica, sonoro etc.)? Secondo Gavin Raeburn di Codemasters sarebbe auspicabile la presenza di un blocco di memoria dedicato per ogni tipologia di processore. *"In questo modo si potrebbe ripartire il carico di informazioni fra le varie componenti senza dover ogni volta accedere alla memoria principale"*.

Dal punto di vista prettamente estetico, l'*hardware* PlayStation 2000 dovrà necessariamente tener testa ai parossismi grafici offerti dalle ultime schede acceleratrici per PC, compresa ovviamente la Power VR/2 di NEC/Videologic montata su Dreamcast. Secondo Ken Kutaragi i videogiocatori del prossimo millennio vorranno percorrere ambienti virtuali che appaiano reali e non generati al computer. Se da un lato le curve di Bèzier permettono di avvicinarsi a questo obiettivo, altri effetti speciali vanno presi in considerazione. *"True edge anti-aliasing, bump mapping, mesh reduction, light mapping, ombreggiature, alpha blending, tutto gestito via hardware"* è quanto vorrebbe Peter Molyneux. Un sistema di tessellatura in tempo reale via *hardware* è anche probabile, ma, come sostiene Jez San *"la tessellatura può essere eseguita tranquillamente via software senza alcuna differenza in termini di velocità"*.

Sarà retrocompatibile?

Con una base installata che tocca in questi mesi il formidabile tetto di 50 milioni di unità ed una softeca lunga da qui a al pianeta Marte, Sony

Computer Entertainment ha raggiunto il suo scopo: guadagnare la leadership del mercato videoludico mondiale. Il problema adesso è mantenerla nella delicata fase di avvicendamento tecnologico. La retrocompatibilità potrebbe essere una soluzione. *"I consumatori avranno fiducia in Sony se la nuova console sarà retrocompatibile"* prevede Charles Cecil. *"Potendo conservare i vecchi giochi i consumatori saranno più propensi a mantenere la loro alleanza con Sony invece di spostarsi su una piattaforma alternativa"*. Probabile, ma la retrocompatibilità comporta costi di sviluppo aggiuntivi e fino ad oggi nessun costruttore *hardware* li ha ritenuti necessari. Gavin Raeburn vede nell'emulazione la soluzione al problema. *"PlayStation può essere tranquillamente emulata dall'hardware di PlayStation 2000. In questo modo, l'unico costo di sviluppo aggiuntivo riguarda le ore uomo spese per codificare l'emulatore"* Se da un lato un'eventuale retrocompatibilità favorirebbe il passaggio dei consumatori verso il nuovo sistema, dall'altro minerebbe l'immagine di "assoluta novità" della nuova console. Secondo Gavin Raeburn, Sony potrebbe prendere due piccioni con una fava rendendo PlayStation 2000 retrocompatibile solo in un secondo momento. *"Anche nell'eventualità che PlayStation 2000 non sia da subito retrocompatibile, basterebbe attendere qualche mese e quindi commercializzare un software apposito. Sony ne venderebbe a vagonate"*. Hmmm... idea allettante e fattibile. Del resto gli emulatori di PlayStation per PC richiedono pochissima memoria RAM e nulla impedirebbe ad un eventuale emulatore per PlayStation 2000 di risiedere completamente in memoria lasciando il *disk tray* libero di accogliere e far girare il vecchio *software* (magari apportandovi anche qualche miglioria estetica...*who knows?*)

Che tipo di supporto impiegherà (DVD, CD-ROM)?

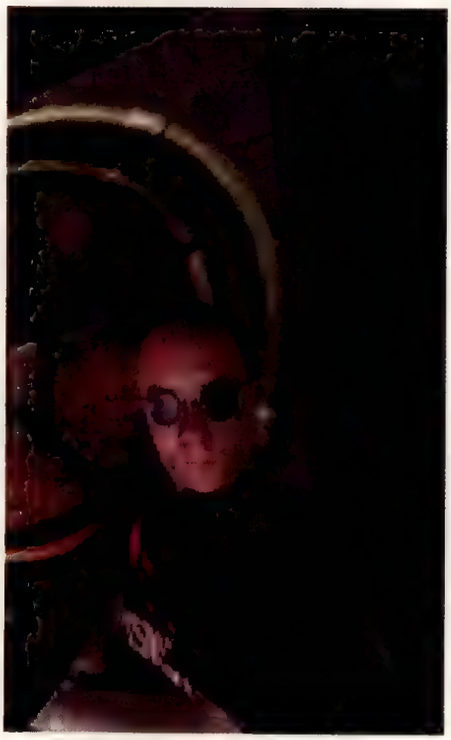
Probabilmente DVD. Stando alle specifiche della CPU e in particolare al supporto dell'MPEG2, rinunciare al DVD sarebbe come rinunciare a montare le ruote su una Lamborghini Diablo: uno spreco (se non addirittura un reato morale). E' d'accordo Charles Cecil, che vede nel DVD la chiave d'accesso alla diffusione *mainstream* di PlayStation 2000. *"Un'operazione di marketing intelligente ed aggressiva potrebbe incoraggiare in non-giocatori ad acquistare PlayStation 2000 come il loro lettore DVD e dato che potranno anche videogiocare potrebbero farci l'abitudine. In questo caso potremmo davvero raggiungere il mercato di massa"*. DVD come formato massivo quindi. Ma la scelta del DVD, come di qualsiasi altro supporto, va anche fatta in considerazione del fenomeno di contraffazione del *software*. Nintendo ha evitato agilmente il problema adottando le cartucce, ma sacrificando la memoria. Sega ha preferito adottare un supporto proprietario (il GD-Rom) simile al CD, ma non il DVD. A differenza dei semplici lettori, il prezzo dei masterizzatori DVD è al momento elevato e lo sarà per almeno un paio d'anni, ma dopo? Quando tutti sostituiranno al loro masterizzatore SCSI un masterizzatore di DVD, quante probabilità ci sono che la pirateria privata non riesploda nuovamente? *"Un sistema anti-pirateria è essenziale"* sostiene Gavin Raeburn. bottiglia lungo il tragitto. Va inoltre precisato che i valori espressi dal documento presentato all'*ISSCC99* vengono raggiunti con tutti e tre i processori (la CPU più i due VPU) operanti in parallelo esclusivamente sul calcolo poligonale. Nella realtà, almeno uno dei VPU sarà impegnato in qualcos'altro (come la fisica necessaria al *behavior synthesis*, l'AI e così via). Ciononostante, il nuovo processore Sony/Toshiba appare fortemente all'avanguardia grazie al supporto di quelle operazioni matematiche necessarie agli sviluppatori di giochi poligonali. In particolare, la CPU è in grado di eseguire le operazioni di moltiplicazione e divisione (contemporaneamente e in un solo ciclo), la radice quadrata (in sette cicli) e la radice quadrata inversa (in 13 cicli).

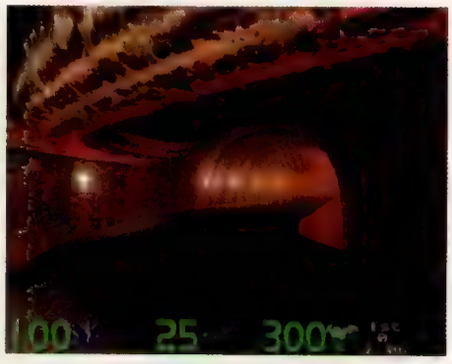
Altro aspetto interessante, nonché conferma di quanto si mormorava da tempo, è il supporto del modulo MPEG2 per la decompressione delle immagini in movimento. L'ipotesi del DVD come *storage medium* prescelto da Sony per la sua nuova console appare pertanto fortemente attendibile. Secondo quanto dichiarato da Suzuoki, pare inoltre che la decompressione MPEG2 richieda solo la metà della potenza computazionale della CPU consentendo di realizzare *"effetti speciali usando filmati in MPEG2"*. Cosa questo significhi ai fini pratici appare al momento oscuro, ma non per questo meno eccitante ^_^

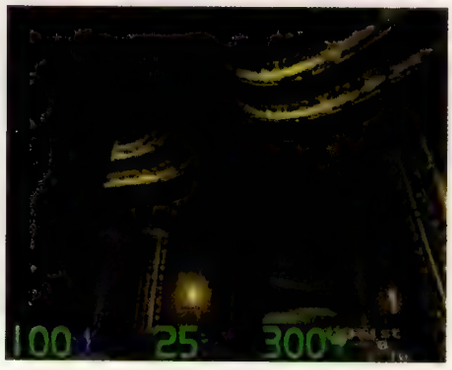
In definitiva, l'*Emotion Engine* sembra promettere *performance* da capogiro, tanto che qualcuno dubita che Sony possa produrre in serie una simile tecnologia e venderla al di sotto del milione di lire. Il dirigente di una compagnia specializzata nella produzione di semi-conduttori ha inoltre espresso qualche riserva in merito alla possibilità che il chip set Sony possa resistere all'alta temperatura generata dai 250MHz della CPU. Problemi di surriscaldamento? *Again?*

Sebbene limitate alla CPU e ai suoi coprocessori, queste specifiche già preludono ad un sistema di intrattenimento elettronico estremamente potente, soprattutto in campo tridimensionale. Come in passato, sembra che anche in futuro Sega dovrà vedersela con un *hardware* tecnologicamente superiore al suo. Allo stato attuale, Dreamcast deve vendere il più possibile, creare una solida base installata ed un fertile mercato che ruoti intorno ad essa e che soddisfi l'industria. Irimajiri è consapevole della potenza di Sony e del suo PlayStation 2000 e gioca proprio la carta temporale per assicurarsi stabilità e successo: *"Penso che Sony annuncerà PlayStation 2000 molto presto e con buona probabilità vanteranno un vantaggio tecnologico di circa un anno, è pacifico. Allo stesso tempo noi siamo partiti con un anno di anticipo, il che è un grosso vantaggio. Possiamo impiegare questo vantaggio per istallare una grossa quantità di Dreamcast sul mercato"*. A quanto pare, la tempistica sarà la chiave interpretativa del successo o del fallimento dei prossimi sistemi videoludici.

Quasi a confermare quanto appena detto, proprio durante la stesura di questo speciale, Sony of Japan ha invitato a Tokyo le maggiori riviste mondiali del settore (fra cui anche **SPC**) per festeggiare i 50 milioni di PlayStation venduti. Durante il periodo di permanenza in Giappone (dal 28 febbraio al 5 marzo) è prevista la visita dei centri nevralgici dell'industria videoludica nipponica. Namco, SquareSoft e Sony of Japan saranno alcune delle società che apriranno le loro porte ai giornalisti per mostrare i propri progetti. Cosa verrà presentato non è stato reso noto e **SPC** non può che preparare le valigie interrogandosi, con malcelata eccitazione, sul motivo per cui le case sopracitate abbiano deciso di mostrare "qualcosa" alla stampa a sole due settimane dal *Tokyo Game Show*. Qualcosa a che fare con PlayStation 2000? L'*hype* comincia a crescere...







▲ **Queste scene tratte dalla versione PC di Quake III mostrano il sorprendente risultato ottenibile impiegando le curve di Bèzier.**

PRO BOARDER.

TUTTO COME IN PISTA.

ECCETTO IL VENTO.

TBWA / BDDP

Puoi scegliere il look.
Puoi stabilire i tracciati.
Puoi persino scegliere
la colonna sonora.
Con Pro Boarder, ricrei
l'atmosfera di gara della
specialità del momento.
E allora che aspetti?
Attiva l'immaginazione
e vivi un'emozione a 360°.

ESPN DIGITAL GAMES

PRO BOARDER

PlayStation

OLTRE 500 VIDEOGAMES.

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it
© 1998 ESPN Enterprises, Inc. and Electronic Arts. All Rights Reserved. ESPN, ESPN Digital Games, X Games and Pro Boarder are trademarks of ESPN, Inc. and its subsidiaries. Electronic Arts is a trademark or registered trademark of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

"Secondo la mia opinione il giorno in cui le software house smetteranno di produrre titoli di prima qualità è vicino". Terrorizzante prospettiva, ma non del tutto inattendibile. *"La pirateria sta crescendo esponenzialmente e le vendite ne risentono. Permettere nuovamente a chiunque conosca un minimo di elettronica di elaborare un sistema per bypassare le protezioni sarebbe un errore imperdonabile."*

E Internet?

Volendo interpretare Dreamcast come segnale delle tendenze future nel settore console, appare scontato l'accesso alla rete delle reti via PlayStation 2000. Al pari di Sega, Sony non è estranea all'*on-line entertainment* e potrebbe sfruttare l'esperienza accumulata dal suo stesso dipartimento Sony Online Entertainment nella gestione del network **The Station@sony.com**. Proprio nei primi mesi di febbraio SOE e 989 Studios hanno annunciato un finanziamento congiunto per lanciare RedEye Interactive, un nuovo studio di sviluppo dedicato all'*on-line gaming*. Per quanto non necessariamente pensato a supporto di PlayStation 2000, la nascita di RedEye Interactive dimostra interesse da parte di Sony verso quest'importante (nonché lucrativo) aspetto dell'*entertainment* elettronico. *"L'accesso a Internet è essenziale per i giochi del futuro"* sostiene a ragione Molyneux suggerendo l'inclusione di un modem a 56k nell'*hardware* di PlayStation 2000. *"Sono certo che PlayStation 2000 sarà equipaggiato con un modem interno dato che Dreamcast già lo possiede"* è il parere di Gavin Raeburn. Charles Cecil di Revolution Software estremizza l'impiego del modem sostenendo che la prossima console Sony *"sarà in grado di gestire tutte le apparecchiature domestiche (TV, hi-fi, videoregistratore, CD Player etc.) Sony-compatibili attraverso un software Smart Agent. Un programma televisivo potrebbe essere guardato in una finestra mentre in un'altra si potrebbe contemporaneamente navigare in Internet. Il videoregistratore potrebbe venir programmato attraverso un display sullo schermo e così via... le possibilità sono infinite"* e, in tutta sincerità, **SPC** dubita che Sony sia così folle da implementarle tutte in una console fatta per giocare e soprattutto destinata ad essere venduta al prezzo più basso possibile.

▲ Peter Molyneux (Lionhead)

▲ Jez San (Argonaut)

▲ Gavin Raeburn (Codemasters)

▲ Charles Cecil (Revolution Software)

Curva di Bèzier

Il sistema di *rendering* "alternativo" a cui si riferiva Ken Kutaragi parlando del nuovo *hardware* Sony (cfr. **PlayWorld 54**) non è basato sui *NURBS* (*Non Uniform Rationalised B-Spline*), ma sulle curve di Bèzier. La curva di Bèzier è una semplice equazione cubica grazie alla quale è possibile renderizzare linee e superfici tridimensionali curve. Sviluppata da Pierre Bèzier nel 1970 per applicazioni di tipo CAD/CAM, questa tecnica ha fino ad oggi trovato impiego in una moltitudine di programmi per il disegno bi e tridimensionale. Più semplici dal punto di vista matematico rispetto ai *NURBS*, le curve di Bèzier hanno trovato applicazione in campo ludico solo di recente ed in particolare in *Quake III Arena* (id Software). John Carmack, programmatore capo del progetto, ha implementato questa tecnica nell'*engine* grafico codificando apposite *routine*. PlayStation 2000 gestisce le curve di Bèzier direttamente via *hardware*. Rispetto ai poligoni tradizionalmente utilizzati in applicazioni videoludiche, il supporto *hardware* per le curve di Bèzier presenta numerosi vantaggi ed inconvenienti minimi, per lo più legati alla realizzazione dei modelli da parte degli sviluppatori. In pratica apre un nuovo mondo. Il vantaggio più evidente di questa tecnica è un enorme aumento del realismo nei personaggi "organici". Essi avranno un aspetto molto più morbido e reale, senza spuntoni, spigoli, cuspidi, insomma privi di tutti gli inestetismi che siamo abituati a vedere nei videogiochi. Inoltre potranno subire deformazioni molto più realistiche. Persino gli aspetti più essenziali dell'animazione di un personaggio come il camminare ed il piegarsi potranno essere arricchiti di moltissimi particolari e tocchi di classe; tutto ciò verrebbe realizzato con gran semplicità da parte degli animatori 3D, già pratici nell'uso delle curve, e potrebbe quindi essere sfruttato sin dai primi titoli per PlayStation 2000.

Ugualmente importante è il fatto che sarà possibile avvicinare l'inquadratura agli oggetti tridimensionali senza sacrificarne minimamente il dettaglio e senza rivelare spigolosità, angoli vivi e discontinuità; qualsiasi oggetto sarà sempre perfettamente definito da qualsiasi angolazione e distanza lo si guardi. Questo avviene per un semplice motivo: le curve di Bèzier sono delle funzioni matematiche particolari che, a differenza dei poligoni (che sono entità geometriche fissate), possono essere ricalcolate volta per volta con maggiore o minore precisione a seconda del livello di dettaglio che si richiede in un determinato momento. Inoltre esse permettono un buon risparmio di memoria rispetto ai poligoni comportando però come prezzo da pagare una grossa mole di calcoli necessari per gestirle.... fino ad ieri...

Dal punto di vista degli sviluppatori, l'utilizzo dei poligoni per i personaggi è da sempre considerato un grosso limite. Persino in prodotti di altissimo livello è necessario parecchio tempo per cercare di "mascherare" la necessaria pochezza di dettaglio di un personaggio poligonale. Un sapiente utilizzo delle *texture* e delle mappe di illuminazione permette di ovviare in parte al problema, ma non sempre il risultato può dirsi soddisfacente (e spesso i tempi di produzione portano a trascurare questo importante aspetto). Ciò sottolinea la genialità dell'intuizione di Ken Kutaragi ovvero la gestione di questa tecnica via *hardware* senza troppo pesare sul tempo computazionale della CPU. Così facendo gli artisti 3D che si accingeranno a realizzare un personaggio organico su PlayStation 2000 potranno indistintamente utilizzare poligoni e curve di Bèzier, certi di non causare appesantimenti del codice e con la possibilità di dare completo sfogo alla propria creatività.

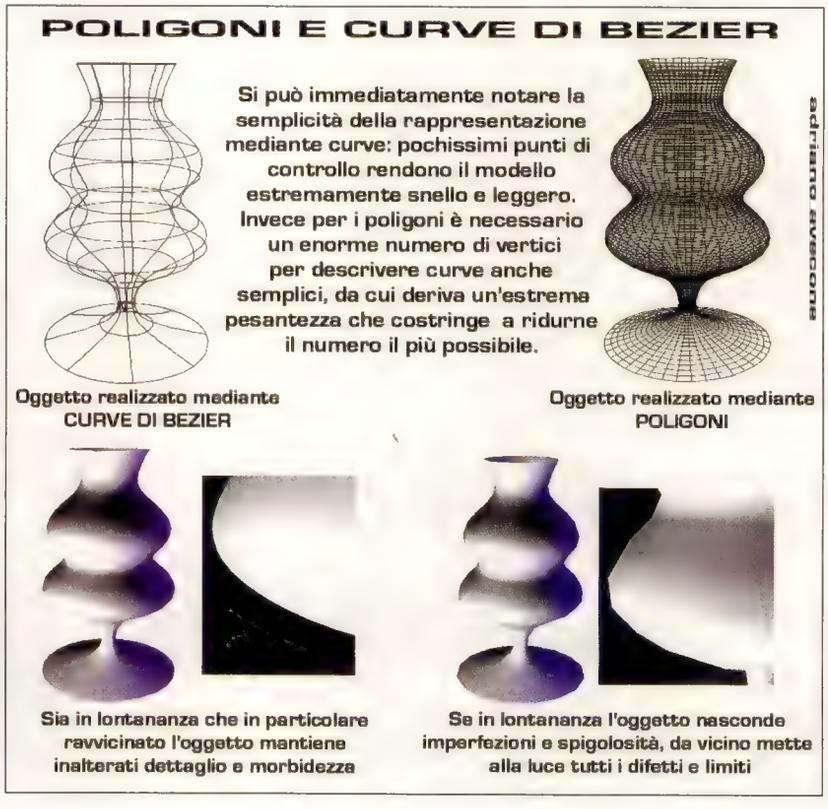


Immagine: FILOCALIA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Soul Reaver	TELEFONARE
Parassite Eve	L. 119.000
Brave Fenger	L. 119.000
Rival Schools	L. 119.000
Metal Gear Solid	L. 119.000
Xenogears	L. 119.000
Fifa '99	L. 99.000
Music	L. 99.000
C3	L. 99.000
Command e Conquer retal.	L. 99.000
Breath of Fire 3	L. 99.000
NBA Live '99	L. 99.000
Total NBA '99	L. 99.000
Cool Boarders 3	L. 99.000
Toca 2	L. 99.000
Crash Bandicot 3	L. 99.000
Colony Wars Vendetta	L. 99.000
Oddworld's 2	L. 99.000
Earthworm jim 3D	L. 99.000
Iss Pro '98	L. 99.000
Wild 9	L. 99.000
Ninja	L. 99.000
Tomb Rider 3	L. 99.000
Tekken 3 (EUR)	L. 99.000
Colin Mcrae Rally	L. 99.000
Resident Evil II	L. 99.000
Gran Turismo	L. 99.000
Batman & Robin	L. 75.000
Motorhead	L. 75.000
Bomba '98	L. 75.000
Fifa World Cup '98	L. 75.000
Deathtrap Dungeon	L. 75.000
V-Ball	L. 75.000

OFFERTISSIME

Nuclear Strike	L. 50.000
Rascal	L. 50.000
Diablo	L. 50.000
Unholy War	L. 50.000
Snow Break	L. 50.000
Bushido Blade	L. 50.000
Forsaken	L. 50.000
Grantour Racing '98	L. 50.000
Spider	L. 50.000
Speadster	L. 50.000
Red Asphalt	L. 50.000
Jet Moto	L. 50.000
Dark Forces	L. 50.000
Perfect Weapon	L. 50.000
Power Boat	L. 50.000
Epidermic	L. 50.000
Iran & Blood	L. 50.000
Assalt Ring	L. 50.000
Hi Octane	L. 50.000
Hard Ball 5	L. 50.000
Po Ed	L. 50.000

GIOCHI NINTENDO 64

Castelvania 64	TELEFONARE
Tonic Trouble	TELEFONARE
South Park	L. 169.000
V - Rally	L. 169.000
Zelda	L. 169.000
Turok 2	L. 169.000
Star Wars 2	L. 159.000
Wipeout 64	L. 159.000
F1 World Grand Prix	L. 149.000
NBA Courtside	L. 109.000
Bombermarm Heroes	L. 109.000
Olympic Hokey 98	L. 109.000
1080 Snowboardin	L. 109.000

OFFERTISSIME

Nagana Winter Olympic	L. 49.000
Virtual Hiryuna - Ken	L. 49.000
Snobo Kids	L. 49.000
Chamaleon Twist	L. 49.000
Yoshi's Story	L. 49.000
Dual Heroes	L. 49.000
Wild Choppers	L. 49.000
NBA in Zone '98	L. 49.000
Mace the Dark Age	L. 49.000
Goemon	L. 49.000
Clay Fighter	L. 49.000
Bomberman 64	L. 49.000
Blast Dozer	L. 49.000
Doreamon	L. 49.000
Hexen	L. 49.000
Trouble Maker	L. 49.000

GIOCHI Sega Saturn

Marvel VS Street Fighter + RAML.	169.000
Marvel VS Street Fighter	L. 139.000
King of Fighter Best Collection	L. 169.000
Guardian Force	L. 99.000
Panzer Dragon RPG	L. 99.000
Battle Gare GGA	L. 99.000
Capcom generation 3	L. 99.000
Dracula X	L. 99.000
Burning Ranger	L. 99.000
Winther Heat	L. 69.000
Dodon Pachi	L. 69.000
Bomberman Fight	L. 69.000
Sonic R	L. 69.000
Dungeons & Dragon	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Willy Wombat	L. 50.000
Toki...	L. 50.000
Dai Suku	L. 50.000
Strong Style	L. 50.000
Zero You Champ Dozzy I	L. 50.000
Cube Battle	L. 50.000
Henry Explorers	L. 50.000
Batman Forever	L. 50.000
Virtual On	L. 50.000
Gebockers	L. 50.000
Robo Pit	L. 50.000
College Slam	L. 50.000
Last Gladiators	L. 50.000
Quantum gate 1	L. 50.000
Hyper Reverthion	L. 50.000
Chase H.Q.	L. 50.000

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GIOCHI Sony Playstation Jap

Silent Hill	TELEFONARE
Last Blade	TELEFONARE
Tricky Sliders	TELEFONARE
Marvel Us Street	TELEFONARE
Final Fantasy 8	TELEFONARE
Gundam Counterattack	L. 169.000
Bloody Roar 2	L. 149.000
Ehrgeir	L. 139.000
Bugi	L. 139.000
Winning Eleven 98-99	L. 139.000
Ridge Racer Type 4	L. 139.000
Street Fighter Zero 3	L. 139.000
Airguites	L. 139.000
Tales of Fantasia	L. 139.000
R - Type	L. 139.000
TTB Dirt Cross	L. 129.000
Striker 1945 II	L. 129.000
Kamen Raider	L. 129.000
Captain Commando	L. 129.000
Gran Turismo	L. 129.000
Rally de Africa	L. 129.000
Destrega	L. 129.000
Over Bloop 2	L. 129.000
Puzzle Bobble 4	L. 119.000
Gun Ballet 2	L. 119.000
Siluette Mirage	L. 119.000
Dark Messiah	L. 119.000
Double Cast	L. 119.000
Crisis City	L. 119.000
Tunder Force V	L. 119.000
Soul Divide	L. 119.000
Enigma	L. 119.000
Tekken 3	L. 119.000
Xenogears	L. 119.000
Bokandesuyo	L. 109.000
Bomberman World	L. 109.000
The Granstream Saga	L. 109.000
Chu Cubbo Owgeon	L. 109.000
Sokaigi	L. 109.000

OFFERTISSIME

Blue Sabre Knights	L. 50.000
Ray Tracer	L. 50.000
Over Blood	L. 50.000
Expert	L. 50.000
Extreme Power	L. 50.000
Shatcher	L. 50.000
Metal Jacket	L. 50.000
Exector	L. 50.000
Night Striker	L. 50.000
Dark Seed	L. 50.000
Wizardry VII	L. 50.000

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

GIOCHI Dream cast

Monaco GP II	L. 169.000
Geist Force	L. 169.000
Sonic Adventure	L. 169.000
Tetris 4D	L. 169.000
Incomming	L. 169.000
Virtua Fighter 3	L. 139.000
Godzilla	L. 129.000
Pen Pen Tricelon	L. 129.000
Juli	L. 99.000
Blue Stinger	TELEFONARE
Sengoku Turb	TELEFONARE
Sega Rally 2	TELEFONARE
Aero Dancing	TELEFONARE
House of Dead II	TELEFONARE
Psychic Force 2012	TELEFONARE

ACCESSORI

Volante con Vibrazione (PSK)	L. 159.000
Pistola + Pedaliera	L. 130.000
Joy Pad Dreamcast	L. 109.000
Visual Memory Dream Cast	L. 100.000
Pad Dual Shock PSX	L. 59.000
Grip Controller PSX	L. 45.000
Joy Pad N 64	L. 49.000
Memory Pak N 64	L. 29.000
Joy Pad DX ss	L. 39.000
RGB Scart PSX	L. 38.000
RGB Scart N 64	L. 38.000
AV Cablo Gold N 64	L. 38.000
SVHS N64 PAL	L. 30.000
Nuovo Adattore N64	L. 69.000
Adattatore+Action Reply PSX	L. 89.000

CONSOLE

Nintendo 64 Jap + USA	L. 319.000
Sony Playstation PAL	L. 249.000
Sony Playstation Dual Shock Universale	L. 350.000
Neo-Geo Pocket	TELEFONARE
Dreamcast	TELEFONARE
Game Boy a Colori	TELEFONARE

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

GO GO GAMES

ORARIO
mattina
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI, HONG KONG

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

Project SDR

▲ Certo che guidi proprio come un cane!

Finalmente convertito **Super Mario Kart** su PlayStation. Più o meno.

Il torneo mondiale di **Tekken 3** in quel di Londra alla fine di gennaio è stata anche l'occasione per Sony di presentare alla stampa **Wheel Nuts**, un titolo su cui il colosso dell'intrattenimento videoludico sembra puntare molto. In realtà il gioco, sviluppato dalla sezione irlandese di Funcom (autori di **Casper** per PlayStation), non ha ancora un nome definitivo: il progetto aveva preso vita come **Super Deformed Racing** e ha assunto le sembianze di **Wheel Nuts** solo in un secondo tempo, ma una veloce ricerca di mercato ha convinto Funcom che il nome prescelto possiede meno *appeal* di uno scarafaggio peloso nel caffelatte mattutino... Se il nome del gioco rimane quindi un'incognita, altrettanto non si può dire delle fonti d'ispirazione di Funcom Dublino: una rapida occhiata a **SDR** e crederete di trovarvi di fronte alla versione PlayStation di **Super Mario Kart**. *"In realtà le differenze col titolo Nintendo sono molte"* chiarisce P·draig Crowley , *producer* del gioco. *"I mezzi nel nostro titolo seguono leggi fisiche alquanto realistiche, al contrario di Super Mario Kart, la grafica è maggiormente curata, soprattutto per quanto riguarda i fondali, e sono convinto che anche la giocabilità di SDR sia superiore in tutto e per tutto"*. Er, *whatever*... Differenze evidenziate da Crowley a parte, Shigeru ha fatto scuola anche in Irlanda: grossa enfasi è stata posta sulla modalità *multiplayer*, in cui possono sfidarsi fino a quattro giocatori contemporaneamente, sul look "fumettoso" (*"siamo convinti che ci siano fin troppi giochi di guida ultra-realistici per PlayStation"* è il commento di Phil Plunkett, grafico del team), sull'ampio numero di armi disponibili e sulla presenza di scorciatoie, passaggi segreti e aree nascoste. Le ambientazioni disponibili sono quattro (Coastal, Stadium, Volcanic Island e City), con tre piste ognuna, mentre i personaggi, che rispecchiano in pieno gli stereotipi tipici di qualsiasi videogioco creato in occidente, sono sei più tre segreti: inutile dire che le differenze fra i piloti non sono unicamente cosmetiche, ma si riferiscono anche a valori come accelerazione, velocità massima, maneggevolezza...

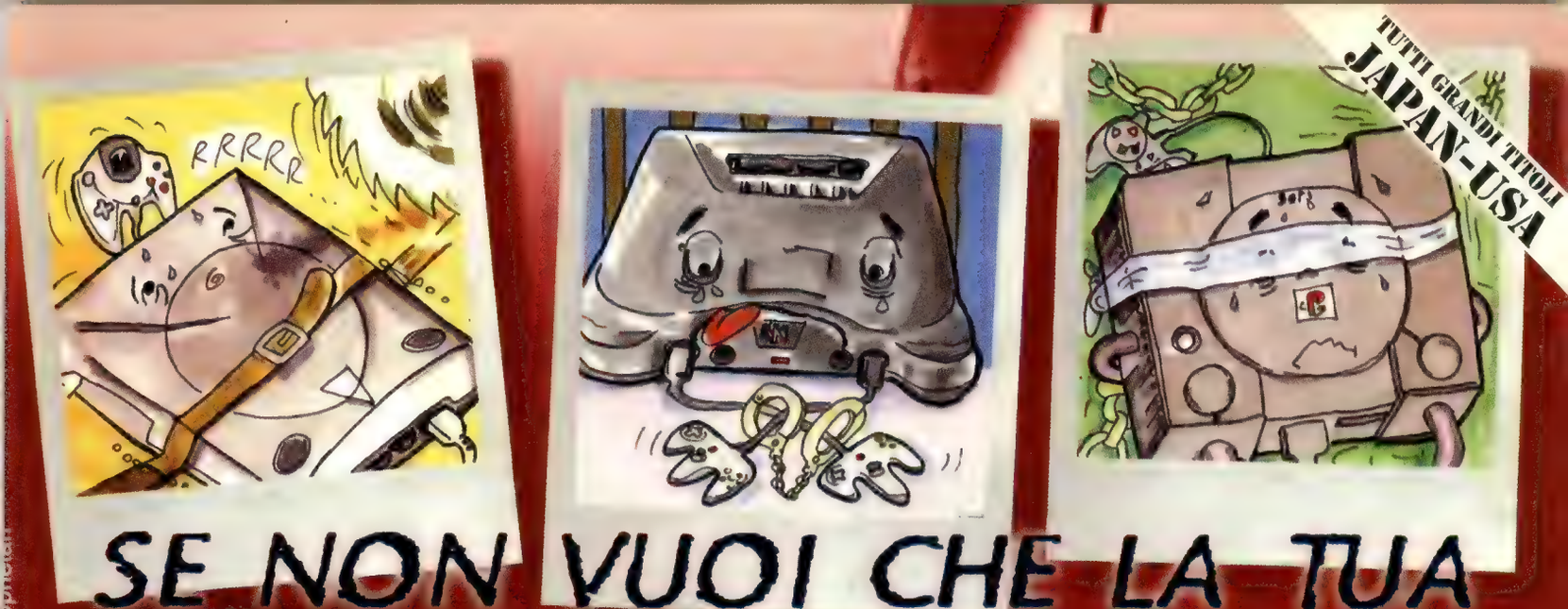
Con più di due anni di lavoro alle spalle, sarebbe facile pensare che Funcom abbia messo la parola "fine" al progetto già da tempo: in realtà i programmatori irlandesi stanno ancora lavorando sulla giocabilità di **SDR** e sistemando gli ultimi particolari, quali il supporto *Dual Shock*, essenziale in un titolo di questo genere, e la posizione dei *power-up* all'interno dei tracciati. In effetti, dopo aver provato una versione piuttosto avanzata del *racing game* irlandese, possiamo affermare che la realizzazione tecnica di **SDR** è di buon livello, mentre la giocabilità necessita ancora di qualche limatina: Mario, per il momento, può dormire sonni tranquilli...

◀ I power-up sono assai simili a quelli di Super Mario Kart, sia come forma che come contenuto...

▲ Ecco il team Funcom Dublino al gran completo. L'aspetto non è proprio rassicurante...

▲ Beh, non sarà Gran Turismo 2, ma gli effetti di luce di SDR non sono niente male.

Casa	**SCEE**
Sviluppatore	**Funcom**
Data d'uscita	**Maggio**
Genere	**Racing game**



SE NON VUOI CHE LA TUA CONSOLE SOFFRA VIENI DA:

BG GAMES

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES

Richiedi il LISTINO RIVENDITORE !

PlayStation
Dreamcast
GAME BOY
NINTENDO64

Da Noi Trovi Solo SOFTWARE ORIGINALE

BG GAMES
Distribuzione Videogames

JAPAN

Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 - Internet:www.bggames.com

Alca Style

Gran Turismo 2

E' il titolo più atteso per la console Sony. Punto. Come credenziali bastano e avanzano, che ne dite?

Kazunori Yamauchi, autore del capolavoro che ha fatto compiere al *racing game* un balzo generazionale *à la* Carl Luis e che ha fatto vivere a più di due milioni di videogiocatori in tutto il mondo il *feeling* solido e tagliente di una simulazione corsistica magistralmente simulata, potrebbe, a ragione, definirsi soddisfatto di come la comunità videoludica ha accolto **Gran Turismo.** Sul mercato europeo, **Gran Turismo** figura come il primo videogioco commercializzato per un unico sistema (PlayStation) ad aver guadagnato la *pole position* nella classifica di vendita annuale per tutti i formati (tra cui Nintendo 64 e PC). E' la prima volta che succede da quando *Chart Track* (azienda britannica specializzata nella raccolta ed elaborazione dei dati di vendita in Europa) ha iniziato la sua attività certosina tre anni fa. Non male. Bando alle classifiche (la cui corrispondenza alla qualità ludica del venduto è stata più volte messa in discussione – vedi **FIFA 99**), **Gran Turismo** non era perfetto. Molti ricorderanno un livello di difficoltà abbordabilissimo, i crolli del *frame rate* in occasione dei fuoripista, l'inattaccabilità delle lamiere agli urti ed una gestione degli incidenti praticamente assente. *Gran Turismo* poteva essere migliorato. Ed è ciò che Polyphony sta facendo. "**Gran Turismo** *usa approssimativamente il 75% delle potenzialità di PlayStation. Ciò significa che esiste un altro 25% da sfruttare*" ha dichiarato Yamauchi. "*Ciò che vorrei fare con* **Gran Turismo 2** *è usare il restante 25% per migliorare ogni aspetto dell'originale*". Oh, musica per le nostre orecchie... Oltre che ai difetti sopra elencati, Yamauchi intende dedicarsi al perfezionamento di altri particolari a suo dire trascurati durante lo sviluppo di **Gran Turismo**. "*Il sonoro è l'aspetto di cui sono stato meno soddisfatto*" confessa. "*Ci siamo concentrati sul perfezionamento della grafica e di altri aspetti del gioco, e non abbiamo avuto il tempo di dedicarci al sonoro col medesimo impegno. Da questo punto di vista, GT2 sarà migliore. I motori delle macchine reali hanno un suono migliore* [vorrei vedere! - Ndr], *per questo non sono soddisfatto.*" Se pensate che Yamauchi sia troppo impietoso verso la sua creatura binaria sentite quest'altra. "*L'intelligenza artificiale degli avversari è l'aspetto meno riuscito di GT, pertanto lo miglioreremo senz'altro nel seguito.*" Oh, ancora quella musica...

Veniamo ora alla descrizione degli aspetti salienti di **Gran Turismo 2** resi noti fino ad oggi. Un parco macchine che si preannuncia esteso il doppio del precedente (le foto di questo articolo sono al momento l'unica fonte di informazione circa le nuove vetture previste), la presenza di nuovi tracciati *rally* (*point-to-point*) e ciclici, insieme ad una sospetta ammirazione di Yamauchi verso la nuova Ferrari 355 ("*Fra tutte le macchine, la più vicina alla perfezione*"), già preludono a un'esperienza ludica definitiva. E ancora. Consapevole della scarsa spettacolarità delle scenografie di **Gran Turismo** (tipiche della categoria, ma poco esaltanti in un *videogame*) il team Polyphony è alacremente impegnato nella realizzazione di circuiti più particolareggiati e variegati. Fra le ambientazioni annunciate segnaliamo Tahiti (l'unico tracciato attualmente completato), le strade di Seattle, gli antichi vicoli del quartiere storico di Roma e la Cote D'Azure. Come prevedibile considerando la passione feticista del team nipponico (e degli altri innamorati persi come loro delle quattro ruote) verso le auto da corsa, le versioni digitali di queste ultime presenteranno un livello di dettaglio da modellino Tamiya scala 1:12. A tal scopo, il team ha reclutato ben 30 nuovi *graphics designer*.

Alcuni tentativi di aggiungere del *Gouraud Shading* sono in corso (una lunga esposizione a **Ridge Racer Type 4** potrebbe esserne la causa), ma nonostante le conoscenze dimostrate da Polyphony all'epoca di **Motor Toon GP 2**, sembra che stavolta il processore sia troppo impegnato a gestire le *routine* comportamentali, l'AI e tutto il resto, per dedicare tempo computazionale prezioso a certe raffinatezze estetiche. "*Cercheremo di usarlo nella maniera più efficiente*". L'ottimismo di Yamauchi conforta. Così come conforta quanto dichiara in merito alla longevità. "*Supponendo che un giocatore medio abbia impiegato due mesi per risolvere completamente* **Gran Turismo**, *direi che per fare altrettanto con* **Gran Turismo 2** *gli ci vorrà un anno*". Conoscendo Yamauchi e la qualità delle sue produzione, viene da temere che non stia affatto esagerando. Seguiranno aggiornamenti a cascata.

Casa	**SCEJ**
Sviluppatore	**Polyphony**
Data d'uscita	**TBA**
Genere	**Racing game**

▲ Le ambientazioni di GT2 dovrebbero essere profondamente differenti da quelle del suo illustre predecessore.

▲ Il parco macchine di GT2 comprende diverse macchine occidentali. E non solo supercar, a giudicare da questa foto...

ESIDATA S.R.L.

CORSI DI ANIMAZIONE 3D

EFFETTI SPECIALI 3D CINEMATOGRAFICI

EFFETTI SPECIALI 3D TELEVISIVI

CREAZIONE DI VIDEO GAMES

DESIGN

CARTOON COMPUTERIZZATO E CLASSICO

FUMETTO COMPUTERIZZATO E CLASSICO

MONTAGGIO VIDEO

PER ISCRIZIONI E INFORMAZIONI TELEFONARE AL N. 02-26.82.97.25
OPPURE INVIARE VIA FAX LA SCHEDA SOTTOSTANTE AL N. 02-26.82.97.28

NOME..... ANNI.....

COGNOME..... TEL. .....

ESIDATA S.R.L. VIA A. COSTA, 2 20131 MILANO - TEL 02-26.82.97.25/27

ESIDATA@ESIDATA.IT

Big in Japan

a cura di Diego Cortese

Nei giorni del 17 e 18 febbraio al *Makuhari Messe* di Chiba, 67 *software house* giapponesi si sono date appuntamento per mostrare al pubblico i nuovi coin-op attualmente in fase di sviluppo. L'*AOU Show* ha visto come protagonisti complessi cabinati ad alta tecnologia, gli immancabili *rhythm games* e l'ormai diffusissima Naomi. Confermando la tendenza mostrata all'ultimo *JAMMA Show*, sempre più sviluppatori si stanno affidando al nuovo *hardware* Sega che consente di mantenere una certa superiorità sui sistemi casalinghi con costi di produzione ridotti. Almeno finché non uscirà PlayStation 2...

▲ Flash Beat: anche Sega si è lanciata nei rhythm game.

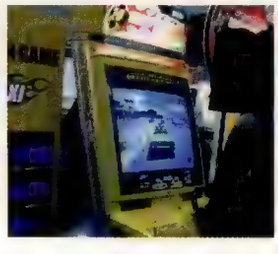
Regina dello *show* è stata sicuramente Sega che, oltre ad avere conquistato una buona parte del mercato *arcade* con Naomi, ha strabiliato il pubblico presente in fiera con le nuove realizzazioni delle sue divisioni AM R&D. Il titolo più impressionante è stato sicuramente **Ferrari F355**, al cui sviluppo Yu Suzuki sta lavorando da più di quattro anni. Sfortunatamente la presentazione si è limitata ad un filmato che mostrava una F355 uscire da un garage ed entrare in pista. Solo una breve apparizione quindi, ma sufficiente ad ipnotizzare tutte le persone che passavano davanti allo stand Sega. Il livello di dettaglio grafico ed il realismo delle *texture* erano assolutamente sbalorditivi, più vicini ad una sequenza in computer grafica che ad un gioco in tempo reale: un risultato ottenuto con l'impiego di ben quattro Naomi collegate in parallelo, allo scopo di ottenere una potenza di calcolo di ben 12 milioni di poligoni al secondo! E' stata inoltre diffusa la notizia che il cabinato originale sarà dotato di tre monitor per offrire al giocatore il medesimo campo visivo che avrebbe all'interno di una Ferrari. Un sistema simile è stato mostrato nel nuovo **Pilot Airlines** realizzato da AM R&D# 1. Sponsorizzato dalla JAL, la compagnia aerea di bandiera nipponica, **Pilot Airlines** consiste in un realistico simulatore di volo di aereo di linea caratterizzato da un cabinato estremamente complesso. L'unione di tre Naomi offre al giocatore una grafica di elevatissimo livello che ha poco da invidiare a quella dei simulatori professionali. Allo *show* sono state mostrate due modalità di gioco differenti, un *Training Mode* concettualmente simile ai simulatori utilizzati dai piloti ed un meno complesso *Flight Mode* che vi consente di volare liberi nei cieli sopra la baia di Tokyo. Grande risalto è stato dato al gioco di guida **Crazy Taxi** (AM R&D# 3), i cui cabinati occupavano gran parte dello stand Sega. A bordo di un taxi di una compagnia californiana dovete correre per la città in cerca di clienti che dovranno poi essere portati a destinazione nel minor tempo possibile. Le città sono state riprodotte con dovizia di particolari, tanto da permettervi di riconoscere alcuni dei luoghi più famosi. Assolutamente fantastica la colonna sonora, realizzata dai Bad Religion e dagli Offspring. Nello stand Sega era anche possibile vedere **Ring Out 4x4**, gioco precedentemente mostrato solo sotto forma di demo con il titolo di **Sega Buggy**. Lo scopo di questo bizzarro *racing game* consiste nello scagliare all'esterno del circuito i propri avversari entro un limite di tempo prefissato. Sega ha inoltre mostrato una versione più aggiornata di **Zombie Revenge**, precedentemente conosciuto con il titolo di **Blood Bullet** e **Zombie Zone**. Tra i miglioramenti apportati abbiamo l'aggiunta di splendide sequenze animate in tempo reale. E' riapparso in una versione più aggiornata anche **Giant Gram: Zen Nihon Pro Wrestling 2**, *sequel* di **Zen Nihon Pro Wrestling Featuring Virtua**. Questa realistica e completa simulazione di wrestling sarà inserita in cabinati Naomi Universal Cabinet, compatibili con il VMS del Dreamcast. Il gioco è dedicato alla memoria del storico lottatore recentemente scomparso Giant Baba, fondatore dell'associazione Zen Nihon Pro Wrestling. Tra gli altri titoli Naomi prodotti da Sega erano presenti una simulazione di motoscafi intitolata **Boat Race 2**, un *puzzle game* chiamato **Kurutto Stone**, il già commercializzato *rhythm game* **Flash Beat** ed un gioco ambientato nel mondo delle corse dei cavalli chiamato **Derby Owner Club**. Quest'ultimo titolo consente di salvare i propri dati su una speciale tessera magnetica in modo da poter utilizzare il

▲ Ferrari F355 è stato mostrato solo attraverso un breve filmato.

▲ In Giant Gram: Zen Nihon Pro Wrestling 2 è possibile memorizzare i propri lottatori su VMS.

▲ Il cabinato Pilot Airlines utilizza tre schermi per offrire un'ampia panoramica dell'ambiente esterno.

▲ Le musiche di Crazy Taxi sono state realizzate dai Bad Religion e dagli Offspring.



▲ Kurutto Stone: Sega poteva anche scegliere un nome migliore...

ASTROCOMPUTER

SONY PLAYSTATION

DUAL SHOCK VERS. PAL L. 249.000*

Nuovo mese, nuove offerte!

NINTENDO64

VERSIONE PAL + GAME TELEFONARE

Sega Dreamcast + Virtua Fighter 3tb = L. 799.000

+

GIOCHI SEGA DREAMCAST

INCOMING L. 135.000

SONIC ADVENTURES L. 135.000

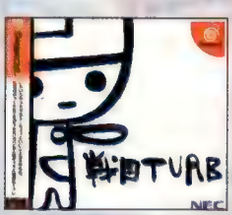
PEN PEN RACING L. 135.000

TETRIS 4D L. 115.000

GODZILLA GENERAT. L. 135.000

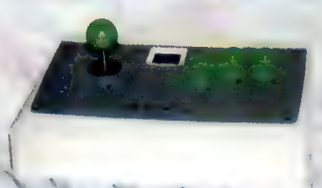
SENGOKU TURB L. 135.000

SEGA RALLY L. 139.000



ACCESSORI SEGA DREAMCAST

RACING CONTROLLER L. 139.000



ARCADE STICK L. 119.000

MEMORY CARD L. 69.000

JOYPAD L. 69.000

Double Shock colour
L. 39.000

Trasmettitore per Pad agli Infrarossi
L. 45.000

Convertitore Video da NTSC a PAL per Consolle, Video, etc.
L. 80.000

GAME BOY COLORATO L. 169.000
GAME BOY POCKET L. 109.000

Dual Force con vibrazioni
L. 129.000

Mem. Card 4 M colorate
L. 39.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06.78.61.74 FAX 06.78.34.82.25

TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETÀ ESCLUSIVO DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. LE FOTO NEI PRODOTTI SONO INDICATIVE - •PREZZO SUSCETTIBILE DI MODIFICHE SENZA PREAVVISO

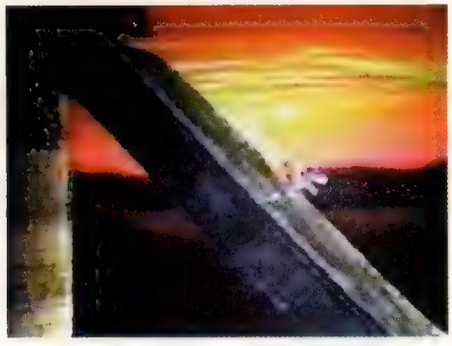
OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

PROPRIETÀ GRAFICHE...ecc

Big in Japan

▲ In Gun Beat non basta concludere la gara, ma bisogna colpire quanti più nemici possibile.

▲ Riuscire a scattare una foto a chi gioca a Jumping Groove è un'operazione piuttosto difficile...



▲ Strider 2 mantiene la classica meccanica di gioco bidimensionale del primo episodio.

proprio cavallo preferito ad ogni partita. L'ultimo titolo Naomi presentato da Sega è stato realizzato da Treasure, team responsabile di giochi di successo come **Gunstar Heroes** e **Radiant Silvergun**. Intitolato **Gun Beat**, il gioco miscela elementi di sparatutto e di guida. Scegliendo tra quattro personaggi differenti, si corre attraverso aree di gioco costellate di ostacoli e bonus, affrontando svariati nemici e boss. La versione completa del gioco sarà mostrata al prossimo *Tokyo Game Show*.

NAOMI CONQUISTA NAMCO

L'annuncio più importante da parte di Namco è stata l'intenzione della casa di **Tekken** di supportare il nuovo *hardware* Sega, finora una delle sue più acerrime rivali. I giochi mostrati all'*AOU Show* erano però tutti realizzati su schede di produzione propria. **500 GP: FIM World Championship** è sicuramente il titolo più interessante tra quelli presentati. Basato su *System 23*, il gioco offre elevati livelli di realismo dei controlli e dettaglio grafico. Tra le caratteristiche annunciate vi sono la possibilità di unire tre cabinati per le partite multigiocatore e la compatibilità con la *Namco Cam*: è quindi possibile vedere il volto degli avversari umani che s'incontrano durante la gara. **500 GP: FIM World Championship** sarà distribuito nelle sale giochi giapponesi il 4 marzo. Namco ha inoltre mostrato una simulazione di pesca chiamata **Angler King** basata su *System 23*. Il cabinato che la contiene presenta una canna da pesca dotata di *force feedback* che scrolla violentemente il giocatore quando il pesce abbocca all'amo. System 23 è stato adottato anche per la nuova simulazione ippica, intitolata **Final Furlong 2**. I miglioramenti apportati rispetto alla versione precedente comprendono una maggiore qualità grafica, condizioni meteorologiche variabili, percorsi ad ostacoli, la presenza di sedici cavalli in pista e la possibilità di giocare in otto contemporaneamente. Ha fatto una rapida comparsa anche **Jumping Groove**, un nuovo gioco musicale di Namco dove bisogna saltare a ritmo con la musica. Erano inoltre presenti le versioni *arcade* di due titoli provenienti dal mercato casalingo. **Gun Barl**, oltre ad aver goduto di diverse migliorie in campo cosmetico, presenta un numero maggiore di sottogiochi rispetto alla versione PlayStation. **Bust-a-Move**, realizzato in collaborazione con Atlus, è praticamente identico alla sua incarnazione per console: l'unica differenza è rappresentata dalla pulsantiera ridotta da quattro a tre tasti. Allo stand Namco è stato anche mostrato un curioso gioco chiamato **Balance** nel quale viene misurata la capacità del giocatore di restare in equilibrio. Nessuna traccia di episodi inediti delle saghe storiche di Namco, né tanto meno di nuovo *hardware*.

▲ 500 GP: FIM World Championship consente di vedere il volto dei giocatori avversari.

▲ Giga Wings: Capcom ritorna agli sparatutto verticali.

▲ Powerstone sarà il primo gioco Naomi a godere di una conversione su console.

NAOMI AD OSAKA

Sia Capcom che SNK hanno ormai adottato ufficialmente Naomi come scheda per i loro prossimi giochi. Secondo alcune voci non confermate, sembra sia addirittura in fase di sviluppo una versione *arcade* su *hardware* Sega del picchiaduro **SNK vs. Capcom**, già annunciato per Neo Geo Pocket Color. Mediante un breve video proiettato sugli schermi del proprio stand, Capcom ha confermato lo sviluppo del *sequel* di **Strider**, la cui esistenza era stata ipotizzata un paio di mesi fa (cfr. **PlayWorld** 55). Per la realizzazione di **Strider 2**, gli sviluppatori hanno impiegato i poligoni solo per la grafica, mentre la meccanica di gioco è rimasta sostanzialmente bidimensionale. Strider Hiryu possiede tutte le mosse della sua precedente incarnazione, inclusa la possibilità di arrampicarsi su soffitti e pareti. La distribuzione del gioco nelle sale giapponesi dovrebbe avvenire entro la fine dell'anno in corso. Il vero protagonista dello stand Capcom era però **Street Fighter III Third Strike: Fight for the Future**, le cui illustrazioni tappezzavano una buona parte dell'area espositiva dedicata alla casa di Osaka. La principale novità di questo ennesimo capitolo della saga di **Street Fighter** riguarda il ritorno di Chun Li, che avrebbe dovuto apparire nell'annunciato, ma mai realizzato, **Street Fighter III Three**. Sono stati inoltre introdotti quattro nuovi personaggi chiamati Makoto, Remy, Twelve e Q che portano il numero totale di combattenti disponibili a 19. Altre modifiche apportate da Capcom riguardano l'impiego di un nuovo sistema di controllo analogico, il ritorno del mitico *bonus stage* ed il *Grade Judge System*: quest'ultimo giudica la qualità degli scontri nel *Versus Mode* dando un voto ad entrambe i giocatori. Non è ancora chiaro su quale *hardware* sia basato

ATLANTIDE

VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)

(0362) 238.148

...da noi la PlayStation

SONY VIP POINT

VASTO ASSORTIMENTO
OLTRE 3.000 ARTICOLI

LIRE 49.900

IMPORTAZIONE DIRETTA

ACTION REPLAY PRO
LIRE 19.900

MEMORY CARD 1MB
LIRE 9.900

JOYPAD XTREME
LIRE 9.900

PREZZI FAVOLOSI

I CLASSICI

I MIEI MIGLIORI

VI ASPETTIAMO NUMEROSI!

PREZZI IVA COMPRESA VALIDI FINO AD ESAURIMENTO SCORTE - VENDITA PER CORRISPONDENZA A RICHIESTA

Big in Japan

il gioco, riguardo al quale Capcom non si è ancora dichiarata ufficialmente. Secondo alcuni sarebbe la CPS-III, usata per le precedenti versioni del picchiaduro, mentre altri affermano che si tratti della nuova Naomi. Capcom ha anche mostrato i già presentati **Giga Wings** e **Power Stone**, quest'ultimo già disponibile nelle sale giochi nipponiche e presto commercializzato anche per Dreamcast. SNK si è limitata a mostrare **Fatal Fury Wild Ambition**, trasposizione poligonale del celebre picchiaduro ad incontri. L'esperienza accumulata da SNK dopo i due, poco esaltanti, capitoli di **Samurai Spirits 64**, hannp permesso alla casa nippo di ottenere un gioco qualitativamente alla pari con la concorrenza. A differenza del suddetto titolo, il nuovo **Fatal Fury** offre una meccanica di gioco interamente tridimensionale, mantenendo l'immediatezza della versione 2D. Non è ancora certo l'*hardware* su cui verrà distribuita il gioco: sembra infatti che SNK abbia deciso di trasportarlo da Neo Geo 64 a Naomi. Secondo voci non confermate diffuse durante lo *show*, il prossimo titolo Naomi di SNK sarà **The King of Fighters F**. La meccanica di gioco rimarrà invariata rispetto alle precedenti versioni, mentre la grafica sarà poligonale. SNK ha infine approfittato dello *show* per annunciate **Metal Slug 3** per Neo Geo, la cui uscita è prevista per questa primavera.

KONAMI FREAK

Lo stand Konami era dominato da *rhythm game* principalmente basati sul concetto di **Beatmania**. I più promettenti erano **Guitar Freaks** e **Drum Mania** nel quale il giocatore deve suonare utilizzando una chitarra semplificata per il primo e una batteria per il secondo. I due titoli possono essere addirittura uniti per giocare con due strumenti differenti! Sono inoltre stati presentati alcuni *sequel* dei più celebri *rhythm game* Konami come **Pop'n Music 2, Dance Dance Revolution 2** e **Beatmania II DX**. L'unico gioco non musicale presentato da Konami è **Silent Scope**, un simulatore di cecchino con tanto di fucile dotato di ottica: ciò che vede il giocatore attraverso il mirino viene mostrato al pubblico mediante un secondo schermo.

▲ In Guitar Freaks giocate suonando una chitarra semplificata.

▲ Ecco il cabinato di Drum Mania con tanto di batteria elettronica.

▲ Silent Scope propone il "cecchinaggio" come variante ai soliti sparatutto.

AOU IN BREVE

▲ Il realismo grafico di Dead or Alive 2 è veramente impressionante.

▲ Ecco il psichedelico cabinato dell'ingiocabile VJ prodotto da Jaleco.

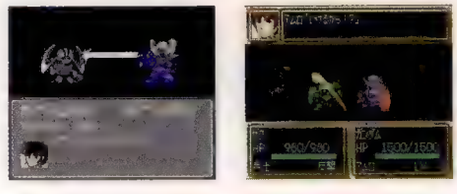
Tra gli altri titoli mostrati alla fiera, quello che attraeva il maggior interesse era sicuramente **Dead or Alive 2** di Tecmo. Realizzato su *hardware* Naomi, il gioco presentava personaggi e fondali estremamente particolareggiati ed animazioni fluide e realistiche. Come in **Virtua Fighter 3TB**, è stata inserita una modalità di gioco a gruppi di tre. Il gioco sarà disponibile in Giappone a partire dal prossimo autunno. Taito ha mostrato un simulatore di macchine telecomandate intitolato **RC de GO!**, **Super Puzzle Bobble** ed un gioco di guida chiamato **Battle Gear**: quest'ultimo vanta la licenza di numerosi costruttori giapponesi che hanno concesso l'inserimento di macchine come la Supra RZ, la Sprinter Trueno GT Apex, la Skyline GTR, la Roadster A-Spec, la Lancer GSR EVO V e L'Impreza Type R. Il gioco consiste in una gara tra quattro macchine su altrettanti circuiti differenti. Concludiamo con Jaleco che ha mostrato un *rhythm game* intitolato **VJ,** troppo complesso per essere giocabile ed il terzo capitolo della serie di *mahjong* erotici **Suchipai**. Come nei precedenti episodi, le conturbanti protagoniste di **Suchipai 3** sono state disegnate dal *mangaka* Kenichi Sonoda (*Gun Smith Cats, Exaxxion*).

BRIEFS FROM THE OUTER SHOW

Sembra incredibile, ma Capcom ha proprio intenzione di convertire il picchiaduro **Jojo's Bizarre Adventure** per PlayStation, nonostante l'immenso divario tecnico tra CPS-III e la macchina Sony. Stando alle prime foto mostrate è stato addirittura aggiunto un effetto di semi-trasparenza agli stand; effetto ottenuto sfruttando una delle speciali funzioni *hardware* della console. Al momento queste sono le uniche informazioni rilasciate da Capcom a riguardo del gioco, la cui uscita dovrebbe avvenire entro quest'estate. Sempre rimanendo in tema di conversioni difficili, SNK ha

▲ In Jojo's Bizarre Adventure gli stand sono stati resi trasparenti.

▲ The King of Fighters '98 per PlayStation contiene tutte le modalità della versione Neo Geo CD.



▲ Super Robot Taisen Complete Box: nemmeno Banpresto è immune al retrogaming.

diffuso le prime informazioni circa **The King of Fighters '98** per PlayStation: il gioco conterrà tutti gli elementi aggiuntivi inseriti nella versione Neo Geo CD, ai quali si aggiungono 80 nuove illustrazioni per l'*art gallery*, composto ora da 200 immagini, e la compatibilità *Dual Shock*. L'uscita di **The King of Fighters '98** è prevista per il 25 marzo in Giappone. Arc System Works sta lavorando al *sequel* del sorprendente picchiaduro ad incontri **Guilty Gear** che verrà presentato ufficialmente al prossimo *Tokyo Game Show*; sembra inoltre che sia in fase di sviluppo una versione *arcade* del gioco. Success ha annunciato di voler convertire **Cotton Original** per PlayStation: il quarto capitolo della saga di sparatutto della maghetta Cotton sarà commercializzato il 28 aprile. Banpresto ha annunciato due nuovi titoli appartenenti alla popolare saga di giochi di strategia ispirati all'animazione giapponese: **Super Robot Taisen Complete Box** consiste nella collezione contenente gli episodi 2, 3 e EX della serie precedentemente realizzati per Famicom, il secondo, e Super Famicom. **Super Robot Taisen Alpha** è invece un capitolo del tutto nuovo previsto per la fine dell'anno. ESP ha confermato la conversione di **Lunar 2: Eternal Blue** per il 27 maggio. Il gioco sarà identico alla versione Saturn tranne per una maggiore qualità delle sequenze filmate. Enix ha recentemente mostrato uno sparatutto poligonale intitolato **Pop'n Tanks!** che vede come protagonisti dei veicoli corazzati *super deformed* interamente personalizzabili: ben 160 parti differenti possono essere aggiunte agli otto veicolo iniziali. E' possibile salvare i carri modificati su *memory card* per poi utilizzarli in un *Versus Mode* ottenuto mediante split-screen verticale. **Pop'n Tanks!** sarà disponibile a partire dalla prossima primavera.

VISA ITALIA

w.w.w.visaitalia.com

GIOCA DA PROTAGONISTA CON

DATEL GAME PRODUCTS

ACTION REPLAY PRO

Aumenta la giocabilità dei tuoi games preferiti con:
veicoli e personaggi extra · vite ed energia infinite
armi segrete · munizioni infinite

completa di memoria a 24 mega per i tuoi salvataggi

generatore di codici
oltre ai codici già inseriti hai la possibilità di generarne di nuovi
con la nuovissima funzione code generator

freeze mode
da oggi con questa funzione puoi inserire o modificare i codici anche durante il gioco

MEMORY CARD

NEW **8/24/48/96 mega**

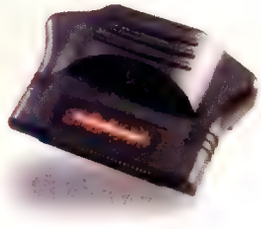
La più vasta gamma
di memory card per console.
Le più affidabili per salvataggi
a prova di crash.

POWER RAM 64

Espansione di memoria per Nintendo 64.
Gioca turok 2, zelda
e i nuovi game per 64
in alta risoluzione.

GAME BOOSTER

Giocare con donkey kong land sulla tua **Playstation**
o sul tuo **Nintendo 64** da oggi è possibile.
Con Game Booster
il nuovo adattatore per giochi Game Boy.



I PRODOTTI DATEL SONO UNA ESCLUSIVA

VISA ITALIA S.R.L.

DISTRIBUTORI DEI MARCHI

PlayStation · NINTENDO64 · SEGA SATURN · Dreamcast.

SOLO PER RIVENDITORI

a Firenze • Via Sano di Pietro, 28
Tel. 055 707462 - Fax 055 707461

e-mail: info@visaitalia.com

a Roma • Via Casal del marmo, 750b
Tel. 06 61567336 - Fax 06 61567343

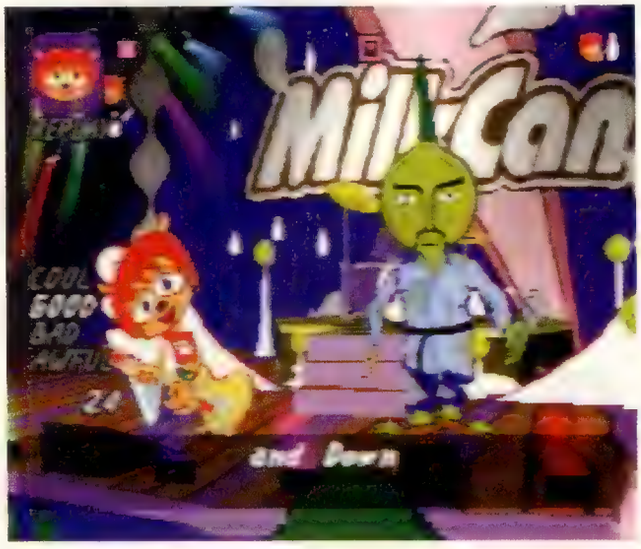
Speciale

Rhythm Games

La popolarità riscossa negli ultimi anni in Giappone dai *rhythm game* ha generato decine di giochi più o meno simili tra loro. Tutte le *software house* nipponiche di rilievo stanno sviluppando o hanno già prodotto il proprio gioco musicale. Vediamo cosa propongono Enix, Sony e Konami...

Um Jammer Lammy

Si può tranquillamente affermare che la popolarità dei *rhythm game* sia dovuta principalmente a **Parappa the Rapper**: grazie ai bizzarri personaggi realizzati da Rodney A. Greenblat, ad una divertente e orecchiabile colonna sonora, e alla meccanica di gioco immediata e divertente, Sony è riuscita ad ottenere in Giappone risultanti di vendita eccezionali con costi di produzione piuttosto contenuti. **Um Jammer Lammy** (e non **Unjammed Ramy**, misteri della traslitterazione dal giapponese) mantiene invariate tutte le caratteristiche che hanno contribuito a rendere popolare **Parappa the Rapper**. Sorprendentemente Sony ha deciso di sostituire Parappa con un nuovo protagonista, l'agnellina rockettara Lammy. Oltre ad essa, Greenblat ha realizzato numerosi nuovi personaggi tra cui Ma-san e Kitty-san. Non è stata ancora confermata la presenza di Parappa, mentre è certo il ritorno di alcuni suoi amici come Tamanegi Sensei, il maestro cipolla, e Katy. Le principali innovazioni inserite nel gioco consistono nell'aggiunta di una modalità a due giocatori e nel *Jam Mode*. Riguardo quest'ultimo, Sony sta mantenendo il massimo riserbo: dalle poche notizie trapelate, sembra si tratti di una modalità multigiocatore dove un gruppo di personaggi si affrontano cantando non più di due alla volta. Nel *Versus Mode* il secondo giocatore prende il posto del personaggio controllato dalla CPU. La sequenza da eseguire viene mostrata ad entrambi i partecipanti mediante un indicatore posto nella parte alta dello schermo. Terminata la sfida, un terzo personaggio apparirà per annunciare il vincitore. Con **Um Jammer Lammy** Sony ha preso notevoli rischi accantonando un personaggio popolare come Parappa ed effettuando un così drastico cambiamento di genere musicale. L'accattivante atmosfera di gioco offerta dai personaggi di Greenblat e i numerosi miglioramenti dovrebbero comunque assicurargli la medesima popolarità dell'episodio precedente. L'uscita di **Um Jammer Lammy** è prevista per il 18 marzo.

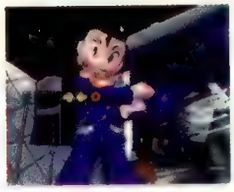


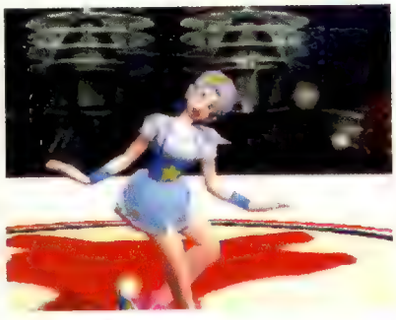
▲ Um Jammer Lammy presenta tra i suoi protagonisti alcuni personaggi di Parappa the Rapper.

▲ I dettagli sul Jam Mode presente in Um Jammer Lammy non sono ancora stati chiariti.

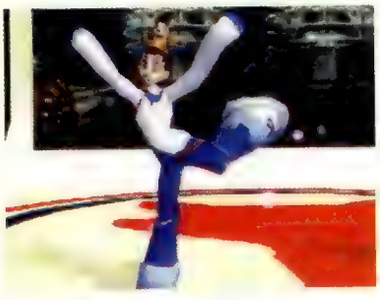
Casa	**Sony**
Sviluppatore	**Interno**
Data d'uscita	**18 marzo**
Genere	**Rhythm Game**

Bust-a-Move 2: Dance Paradise





Sviluppato dalla piccola *software house* Metro, situata ad Akihabara, l'originale **Bust-a-Move** doveva inizialmente essere un gioco di *strip-tease* con tanto di conturbanti ragazze virtuali come protagoniste; la caratteristica più entusiasmante del gioco era la qualità delle animazioni, realizzate "catturando" i movimenti di spogliarelliste professioniste. Visto il divieto da parte di Sony di produrre giochi erotici per PlayStation, Enix ha rifiutato la proposta originale di Metro, chiedendo alla casa di Tokyo di convertirlo in un *rhythm game*, genere che stava acquisendo popolarità proprio in quel periodo. Seguendo il consiglio di Enix, Metro ha portato a termine **Bust-a-Move** alcuni mesi dopo.



Bust-a-Move 2 presenta una meccanica di gioco simile a quella del proprio predecessore. Ogni quattro secondi il giocatore deve premere i pulsanti indicati sullo schermo. A seconda delle sequenze eseguite, i personaggi ballano in modo differente. Lo scopo del gioco consiste nel cercare di ridurre al minimo gli errori in modo da attrarre su di sé l'attenzione del pubblico. La principale innovazione introdotta in **Bust-a-Move 2** riguarda un sistema intelligente di presentazione dei passi di danza da eseguire, che si adatta alle capacità del giocatore. Se i comandi vengono inseriti fuori tempo, viene proposta una sequenza di mosse differenti. Metro ha inoltre realizzato nuovi personaggi che si uniscono ad alcuni dei protagonisti dell'episodio precedente: tra essi vi sono Comet, la sorella di Firda, e l'impudente ragazzino giapponese Tsutomu. Mentre nell'originale **Bust-a-Move** le sequenze di comandi da eseguire erano comuni per tutti i personaggi, ora ogni protagonista possiede mosse differenti. Dal punto di vista grafico sono state apportate numerose migliorie, soprattutto per quanto riguarda i fondali: grazie all'impiego di un ampio numero di poligoni e di numerosi effetti di luce, gli sfondi risultano ora molto più complessi e spettacolari. Mentre il team di sviluppo è rimasto invariato rispetto al gioco precedente, la colonna sonora è stata affidata ad autori differenti. Sembra infatti che il genere *dance/techno* proposto dalla casa discografica Avex Trax, specializzata proprio in quel genere di musica, non sia stato molto apprezzato dai giocatori giapponesi. Enix prevede di commercializzare in Giappone **Bust-a-Move 2** entro questa primavera. Nessuna casa occidentale si è al momento dichiarata riguardo un possibile adattamento del gioco.

Casa	**Enix**
Sviluppatore	**Metro**
Data d'uscita	**Primavera**
Genere	**Rhythm Game**

Dance Dance Revolution Internet Ranking Version

Distribuito alcuni mesi or sono, **Dance Dance Revolution** ha subito catturato l'interesse di un'ampia fascia di pubblico, soprattutto fra gli utenti occasionali: non vi è sala giochi in Tokyo che non offra un esemplare di questo semplice ed innovativo *rhythm game* targato Konami. Il successo del gioco è dovuto soprattutto all'immediatezza della meccanica di gioco. Il giocatore deve seguire i comandi indicati sullo schermo saltando sulle quattro parti in cui è diviso il tappeto/*controller*. Se ci si muove eseguendo i comandi in modo corretto, il personaggio presente sullo schermo danza a ritmo con la musica. Per conservare la medesima sensazione di gioco offerta dal *coin-op*, Konami ha ideato una nuova periferica costituita da un tappeto che misura 840x960 mm, destinata ad essere commercializzata contemporaneamente con il gioco. La versione PlayStation di **Dance Dance Revolution**, oltre ad essere assolutamente fedele alla sua controparte a gettoni, presenta alcune modalità aggiuntive. Tra esse vi sono un *PS Arrange Mode*, un *Training Mode* e un *Edit Mode*. Quest'ultimo, disponibile solo una volta completato il gioco, permette di inserire i propri passi di danza. E' inoltre possibile registrare i propri punteggi sul sito Internet di Konami. La colonna sonora contiene i generi più svariati tra cui Disco, Reggae, Hip-Hop e Techno-House ed è composta da sedici brani di celebri autori giapponesi. **Dance Dance Revolution** e la sua speciale periferica saranno distribuiti in Giappone a partire dal 23 marzo.

▲ Konami ha inserito un Edit Mode segreto che consente di inserire i propri passi di danza.

▲ Dance Dance Revolution Controller sarà distribuito contemporaneamente con il gioco.

Casa	**Konami**
Sviluppatore	**Interno**
Data d'uscita	**25 marzo**
Genere	**Rhythm Game**

Briefs from the Outer Worlds

a cura di Marcello Cangialosi

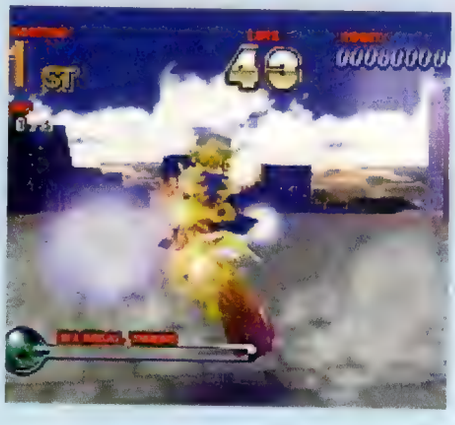
Shenmue Update

Ricapitolando, **Shenmue** è il progetto più ambizioso di Yu Suzuki. L'autore di storici *coin-op* Sega come **Hang-On**, **After Burner**, **Out Run**, **Virtua Fighter** (ma non **Daytona USA** come erroneamente riportato sul numero scorso di **Briefs**), ha trascorso gli ultimi due anni nello sviluppo di un videogioco mastodontico, **Shenmue** appunto, noto come **Project Barkley** prima della presentazione ufficiale avvenuta lo scorso 20 dicembre in Giappone. Fra le numerose caratteristiche innovative, spicca senz'altro il *Quick Time Event*. Durante uno di questi "eventi" il giocatore è chiamato ad impartire in brevissimo tempo un serie di comandi tesi ad evitare eventuali nonché improvvise minacce. In una di queste circostanze, un segnale lampeggiante sullo schermo indicherà il pulsante del *controller* da premere entro i pochi nanosecondi previsti. La flessibilità della mecca-

nica del *QTE* ne consente l'impiego anche nei combattimenti condotti fra i mercati rionali asiatici o in altre locazioni dell'esteso nonché esotico mondo virtuale racchiuso in **Shenmue**. Al di là di questo, Sega ha comunque lasciato intendere la possibilità di affrontare determinati avversari in modalità *VF* (dove "VF" sta per **Virtua Fighter**). Al momento **Shenmue** è completo solo al 60%, ma la versione definitiva includerà una serie di mini giochi fra cui il mitico **Hang-On** accessibile presso una delle sale giochi virtuali presenti nel titolo. Previsto per questa estate, **Shenmue** verrà presentato al *Tokyo Game Show* primaverile; pertanto non è improbabile un nuovo aggiornamento sul prossimo numero di **Briefs from the Outer Worlds**.

Gun Beat

Dopo la mediocre *performance* di **Yuke! Yuke! Trouble Makers** su Nintendo 64, Treasure torna a colpire sul sistema a 128-bit di Sega col suo nuovo progetto: **Gun Beat**. Nota agli utenti Sega per aver realizzato alcuni dei migliori *action game* per Megadrive (**Gunstar Heroes**) e Saturn (**Guardian Heroes**), la talentuosa *software house* nipponica ha presentato **Gun Beat** sotto forma di video al recente *AOU*. Operante su sistema Naomi (da cui la quasi scontata disponibilità di una futura versione Dreamcast), **Gun Beat** vanta una meccanica di gioco assimilabile al **Bomberman Fantasy Race** di Hudson. Al comando di mezzi che vanno dall'*hoverbike* al criceto gigante (davvero!), il giocatore dovrà gareggiare su una serie di tracciati facendo buon uso delle armi in dotazione per avere la meglio sui suoi avversari. La caratterizzazione dei personaggi ripercorre lo stile anime tipico di Treasure: Carmine, Mirabelle, Cunyanya e Squad-Man sono i quattro protagonisti annunciati. Le scenografie sembrano sufficientemente dettagliate ed estese da rendere omaggio all'*hardware* Sega e, conoscendo Treasure, non mancheranno effetti pirotecnici digitali da attacco epilettico. La versione *coin-op* di **Gun Beat** prevede l'interconnessione di ben quattro cabinati, il che, considerando l'intenzione di Sega di commercializzare un adattatore LAN per Dreamcast, stimola previsioni eccitanti.



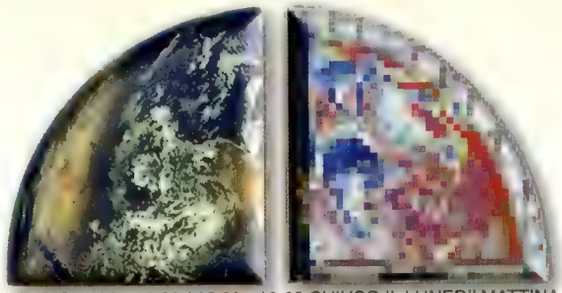
GD-Rom Dreamcast copiabili?

Pare di si. Secondo alcune voci, i primi esemplari di *software* Dreamcast contraffatti starebbero circolando nei territori asiatici. Impiegando un masterizzatore e un particolare *software*, pare sia stato possibile raccogliere il giga di dati memorizzati sul GD-Rom proprietario Sega in un unico CDR (rinunciando però alle tracce audio). Per quanto aleatoria, la notizia parrebbe plausibile in virtù dell'effettiva disponibilità di un *software* capace di aumentare la capienza dei comuni CD riscrivibili fino ad un giga di memoria. Il *software* in questione (**PacketCD 3.0** di CeQuadrat) è venduto in *bundle* con i più famosi masterizzatori fra cui, ironicamente, gli ultimi modelli costruiti da Yamaha (fornitrice dei lettori montati su Dreamcast). Al momento non è noto se i dati immagazzinati con **PacketCD 3.0** siano compatibili col formato richiesto dalla console Sega. Maggiori info non appena si renderanno disponibili.

• Briefs! •

Argonaut, la *software house* europea capeggiata dal mitico Jez San (**Star Glider 1** e **2**, **Star Fox**, **Croc**) sta lavorando ad un progetto per Dreamcast conosciuto sotto il nome di **Red Dog**. Sebbene Sega e Argonaut abbiano fino ad oggi espresso il massimo riserbo in proposito, Jez San si è recentemente concesso il lusso di annunciare una meccanica di gioco simile a **Star Fox** e la possibilità di pilotare un carro armato invece di un caccia interstellare.

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo **0536/88.33.51 o allo 0522/40.60.68 oppure**
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

Main Street - Modena Tel (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it
PROGETTO GRAFICO:

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

PLAYSTATION	PAL	249000
ACTUA ICE HOCKEY	PAL	59000
ACTUA SOCCER 2	PAL	59000
ACTUA TENNIS	PAL	89000
ADIDAS POWER SOCCER. 98	PAL	79000
AGENT ARMSTRONG	PAL	79000
AKUJI	PAL	99000
ALIEN TRILOGY	PAL	49000
ALL STAR TENNIS	PAL	95000
ALLIED GENERAL	PAL	89000
ALUNDRA	PAL	95000
APOCALYPSE	PAL	95000
ASSAULT	PAL	95000
ASTERIX	PAL	95000
ASTEROIDS	PAL	89000
ATLANTIS	PAL	95000
AZURE DREAMS	USA	49000
BABY UNIVERSE	PAL	49000
BASS LAND. + CANNA PESCA	JAP	299000
BASS MASTER CLASSIC T.E.	PAL	95000
BATMAN FOREVER	USA	49000
BATTLE ARENA NI TOSHINDEN	JAP	49000
BEAST WARS	PAL	89000
BEAST WARS TRASFOR.	USA	49000
BIO FREACKS	USA	49000
BLAST RADIUS	PAL	69000
BLASTO	USA	49000
BLOODY ROAR	PAL	89000
BLOODY ROAR 2	JAP	139000
BLUE BREAKER BURST	JAP	119000
BOMBA 98	PAL	69000
BOMBERMAN WORLD	JAP	39000
BOMBERMAN WORLD	PAL	79000
BOTTOM OF THE 9TH 99 BASEB.	USA	79000
BRAVO AIR RACE	USA	39000
BREAK POINT TENNIS	PAL	79000
BREATH OF FIRE 3	PAL	95000
BUG RIDERS	USA	39000
BUG'S LIFE	PAL	95000
BUST A GROOVE	JAP	39000
BUST A MOVE 2	PAL	49000
BUST A MOVE 4	PAL	89000
C1 CIRCUIT RACING	JAP	49000
C3 RACING	PAL	95000
CIVILIZATION 2	PAL	99000
CLASSIC GAMES ACTIV.	JAP	99000
COLIN MC RAE RALLY	PAL	99000
COMMAND & CONQUER	PAL	49000
COOL BOARDER 3	PAL	89000
COOL BORDERS 2	PAL	49000
COURIER CRISIS	PAL	79000
CRASH BANDICOOT	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 3	PAL	89000
CRIME KILLER	PAL	89000
CRISIS CITY	JAP	59000
CRITICAL DEPHT	PAL	79000
CROC	PAL	49000
CYBERBOTS	JAP	99000
DARK MESSIAH	JAP	89000
DARKSTALKERS 3	USA	119000
DEEP BLUE	PAL	95000
DESCENT 2	PAL	59000
DISCWORLD 2	USA	39000
DISCWORLD NOIR	PAL	99000
DRIVER	PAL	99000
DUKE NUKEM	PAL	79000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	PAL	89000
EARTHWORM JIM 3D	PAL	95000
FELONY	PAL	89000
FIFA 99	PAL	89000
FIGHTING FORCE	PAL	89000
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	PAL	49000
FORMULA 1 98	PAL	95000
FUTURE COP L.A.P.D.	PAL	89000
G-POLICE	PAL	49000
GALAXIAN 3	JAP	39000
GEX 3D	PAL	69000
GHOST IN THE SHELL	PAL	89000
GHOST IN THE SHELL	USA	49000
GLOBAL DOMINATION	PAL	95000
GRAN TURISMO	PAL	89000
GUNDAM BATTLE MASTER	JAP	89000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	JAP	99000
HEART OF DARKNESS	PAL	95000
HERC'S ADVENTURES	PAL	89000
HERCULES	PAL	49000
HUGO	PAL	89000
INTER. S. STAR SOCCER PRO 98	PAL	99000
INTERN. S. STAR SOCCER PRO	PAL	59000
INTERN. S. STAR SOCCER DEL	PAL	59000
INVASION	PAL	89000
JOE BLOW	PAL	99000
JURASSIK PARK LOST WORLD	PAL	49000
K1 ARENA FIGHTERS	PAL	79000
KULA WORLD	PAL	89000
KURUSHI	PAL	79000
LEGACY OF KAIN	PAL	79000
LEGACY OF KAIN 2 S. REAVER	PAL	99000
LEGEND	PAL	95000
LETHAL ENFORCERS	PAL	89000
MOWEN W. LEAGUE SOCCER 99	PAL	95000
MADDEN 99	PAL	95000
MAXIMUM FORCE	PAL	89000
MEDIEVIL	PAL	89000
MEGA MEN X4	PAL	89000
MEGAMEN 8	PAL	89000
MEGAMEN LEGEND	PAL	89000
MEN IN BLACK	PAL	95000
METAL GEAR SOLID	PAL	99000
MICROMACHINES V3	PAL	55000
MORTAL KOMBAT 4	PAL	95000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGY	PAL	89000
MOTO RACER 2	PAL	95000
MUSIC	PAL	79000
NAGANO WINTER	JAP	49000
NAMCO VOL. 5	JAP	49000
NASCAR 98	PAL	79000
NBA LIVE 99	PAL	95000
NHL 99	PAL	95000
NHL FACE OFF 99	PAL	79000
NHL POWERPLAY 98	PAL	89000
NINJA SHADOW OF DARK	PAL	95000
O.D.T.	PAL	79000
ODDWORLD 2 ABE'S EXODDUS	PAL	95000
ODDWORLD ABE'S ODISSEE	PAL	49000
OMIKRON: THE NOMAD SOUL	PAL	99000
ONE	PAL	59000
OVER BLOOD 2	JAP	59000
OVERBLOOD	PAL	79000
OVERBOARD	PAL	79000
PANDEMONIUM	PAL	49000
PANDEMONIUM 2	PAL	89000
PARASITE EVE	USA	129000
PEAK PERFORMANCE RACING	USA	49000
PERFECT ASSASSIN	PAL	69000
PERFECT WEAPON	PAL	69000
PFA SOCCER MANAGER	PAL	95000
PITFALL 3D	PAL	89000
PLAYER MANAGER 99	PAL	95000
POINT BLANK	PAL	79000
PREMIER MANAGER 99	PAL	95000
PRO 18 WT GOLF	PAL	95000
PROJECT GAIARAY ROBOT	JAP	49000
PSYBADEK	PAL	79000
QUAKE 2	PAL	95000
R-TYPES	PAL	95000
RAGE RACER	PAL	89000
RALLY CROSS 2	PAL	79000
RAYMAN 2	PAL	95000
REBEL ASSAULT 2	PAL	89000
RED ALERT RETAILATION	PAL	95000
RESIDENT EVIL	PAL	49000
RESIDENT EVIL 2	PAL	109000
RETRO	PAL	89000
RETURN FIRE	PAL	69000
RIDGE RACER REVOLUTION	PAL	49000
ROAD RASH 3D	USA	49000
ROCK & ROLL RACING 2	PAL	89000
ROLL CAGE	PAL	89000
ROSCO MC QUEEN	PAL	79000
ROUGUE TRIP	USA	109000
SAN FRANCISCO RUSH	PAL	89000
SAN FRANCISCO RUSH 2 EXTR.	PAL	95000
SCARS	PAL	95000
SENSIBLE SOCCER CLUB EDIT.	PAL	95000
SENTINEL RETURN	PAL	49000
SHAO LIN	PAL	95000
SILENT HILL	USA	119000
SILHOUETTE MIRAGE	JAP	59000
SNOW BREACK EXTREME	JAP	39000
SNOW BREAK EXTREME	PAL	89000
SOUKAIGI	JAP	109000
SOUL BLADE	PAL	49000
SOUL CALIBUR	JAP	139000
SPACE INVADERS	PAL	69000
SPACE JAM	PAL	79000
SPIDER	PAL	69000
SPYRO THE DRAGON	PAL	89000
STAR WARS DARK FORCES	PAL	89000
STAR WARS MAST. TERAS KASI	PAL	89000
STREET FIGHTER COLLEC.	PAL	89000
STREET RACER	USA	39000
SUPER MATCH SOCCER	PAL	79000
SUPER PANG COLLECTION	PAL	89000
SUPER PUZZLE FIGHTER II	PAL	79000
SUPERMAN	USA	119000
SYNDICATE WARS	PAL	79000
SYPHON FILTER	USA	119000
T'AI FU	PAL	89000
TAIL CONCERTO	JAP	39000
TALES OF DESTINY	USA	119000
TECMO SUPER BOWL	USA	49000
TEKKEN 2	PAL	49000
TEKKEN 3	PAL	95000
TENCHU	USA	49000
TENCHU	PAL	95000
TEST DRIVE 4	USA	49000
TEST DRIVE 4	PAL	79000
TEST DRIVE 5	PAL	95000
TETRIS PLUS	PAL	89000
THE CONTRACT	USA	119000
THE FIFTH ELEMENT	PAL	95000
THEME HOSPITAL	PAL	95000
TIGER WOODS 99 GOLF	PAL	95000
TIME COMMANDO	PAL	79000
TIME CRISIS	PAL	49000
TIME CRISIS + GUN	PAL	129000
TOCA TOURING CAR	PAL	49000
TOCA TOURING CAR 2	PAL	99000
TOMB RAIDER 3	PAL	95000
TOMBI	PAL	89000
TRACK & FIELD	PAL	49000
TRUE PINBALL	PAL	49000
UNHOLY WAR	PAL	89000
V-BALL	PAL	89000
V-RALLY	PAL	49000
VERSAILLES	PAL	79000
VICTORY BOXING 2	PAL	95000
VICTORY BOXING 2	PAL	95000
VIGILANTE 8	USA	49000
VIVA SOCCER	PAL	95000
VMX RACING	PAL	89000
VR BASEBALL 99	PAL	95000
VS	PAL	79000
WARCRAFT 2	PAL	79000
WARGAMES	PAL	95000
WAYNE GRETZY HOCKEY 98	PAL	79000
WCW NITRO	PAL	89000
WILD 9	PAL	95000
WILD ARMS	PAL	89000
WING OVER 2	PAL	95000
WIPEOUT 2097	PAL	49000
WORLD CUP 98	PAL	89000
X MEN CHILDREN THE ATOM	PAL	89000
X MEN VS STREET FIGHTER	PAL	95000
XEVIOUS 3D	PAL	79000

DREAMCAST

DREAMCAST	JAP	699000
BLUE STINGER	JAP	149000
CLIMAX LANDERS	JAP	149000
EVOLUTION	JAP	139000
GEIST FORCE	JAP	149000
GODZILLA	JAP	139000
INCOMING	JAP	139000
MONACO GP	JAP	139000
PEN PEN	JAP	139000
POWER STONE	JAP	139000
PUJO PUJO	JAP	139000
SEGA RALLY 2	JAP	139000
SENGOKU TURB	JAP	99000
SONIC	JAP	139000
SUPERSPEED RACING	JAP	149000
TETRIS 4D	JAP	119000
THE HOUSE OF THE DEAD 2	JAP	149000
VIRTUA FIGHTER 3	JAP	149000

PlayStation

DIPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI TELEFONATE PER I PREZZI

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER

SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

STOCK SUPERNINTENDO E MEGADRIVE £ 29.000

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

Briefs from the Outer Worlds

Dreamcast Light Gun

Sega of Japan ha diffuso le prime notizie sulla *light gun* per Dreamcast che verrà commercializzata il 25 marzo insieme alla conversione di **House of the Dead 2**. Caratterizzata da una linea discutibile (per quanto *sci-fi*) e dalle dimensioni inferiori a quelle della G-Con-45 di Namco, la nuova *light gun* sviluppata da Sega presenta uno slot per l'inserimento del VMS, nonché una croce direzionale e due tasti (A e B) collocati all'altezza del cane e pertanto facilmente raggiungibili dal pollice senza minare la corretta impugnatura dell'arma. Sebbene non siano al momento noti gli esatti impieghi del D-pad e del VMS, non è difficile indovinarne alcune interessanti potenzialità ludiche (come controllare il livello di munizioni dal *display* del VMS, scorrere l'inventario delle armi o navigare fra le opzioni di gioco agendo direttamente sulla croce direzionale e così via). Sega prevede di commercializzare due edizioni di **House of the Dead 2** - con e senza *light gun* – per la fine di questo mese al prezzo di 7.800 yen e 5.800 yen rispettivamente. Confermato il supporto del *PuruPuru Pack* e la compatibilità con i monitor PC collegati a Dreamcast via VGA Box.

• Briefs! •

Hasbro Interactive ha annunciato il *remake* di **Missile Command** per Dreamcast rimandando al prossimo *Electronic Entertainment Expo* (*E3*) di maggio una più esaustiva diffusione di notizie in merito. Non è la prima volta che qualcuno tenta di sottoporre il classico di Atari del 1980 al trattamento estetico tridimensionale. La stessa Atari ne sviluppò una riedizione per Jaguar qualche anno fa. Doveva essere il primo gioco a supportare il caschetto per la realtà virtuale di Jaguar, una periferica che per ovvi motivi non vide mai la luce.

• Briefs! •

Aspettavamo questa notizia da tempo. Pare che Konami stia sviluppando le versioni Dreamcast di **International Track & Field** e di **International Superstar Soccer**. La versione PC di **Metal Gear Solid** è intanto in fase di sviluppo e, considerata la relativa semplicità con cui è possibile convertire i PC *games* sul sistema a 128-bit di Sega, sono in molti a prevedere un'ulteriore edizione Dreamcast entro l'anno.

Dreamcast in Europa

La divisione europea di Sega Enterprises LTD. ha diffuso alcune interessanti notizie circa il piano di commercializzazione di Dreamcast nel vecchio continente. Confermato per il 9/9/1999, il lancio di Dreamcast PAL sarà supportato dalla disponibilità di ben 15 titoli fra cui **Virtua Fighter 3tb**, **Sega Rally 2**, **Sonic Adventure**, **House of the Dead 2**, **Blue Stinger**, **Pen Pen**, **Incoming**, **Monaco GP** e **Buggy Heat**. **Godzilla, Tetris 4D** e **July** non verranno commercializzati oltre i confini nipponici. Stesso dicasi per **Get Bass** ed il *fishing controller* dedicato. Sega ha inoltre annunciato che le versioni europee, giapponesi e statunitensi del *software* Dreamcast monteranno un sistema di riconoscimento territoriale di cui gli utenti PlayStation conosco bene ogni implicazione. A detta dei dirigenti Sega, è altamente improbabile che qualcuno riesca a bypassare il *lock-out* con una modifica hardware. La versione europea di Dreamcast presenterà alcune modifiche estetiche rispetto alla controparte nipponica. In particolare, la spirale del logo non sarà arancione, ma blu. Idem per la spia d'accensione. *"In Europa il blu è più apprezzato dell'arancione"* è stato il commento di un portavoce Sega.

Super Speed Racing

Con **Super Speed Racing** di Sega salgono a due i simulatori di Formula Uno previsti per Dreamcast (l'altro è **Monaco GP** di Ubi Soft). In virtù della licenza CART acquisita, **Super Speed Racing** offrirà la pedissequa riproduzione di 19 tracciati reali e di ben 30 monoposto. Previsto in Giappone per il 25 marzo al prezzo di 5.800 yen, sarà compatibile col volante Dreamcast.

• Briefs! •

Le edizioni occidentali di **Sonic Adventure** e **Sega Rally 2** offriranno alcune migliorie ed implementazioni rispetto alle versioni nipponiche. In particolare, non presenteranno alcuni dei difetti più opprimenti delle due *killer app* fra cui la pessima gestione delle inquadrature in **Sonic Adventure** e gli occasionali rallentamenti in **Sega rally 2**.

Dreamcast Release Schedule

Pop'n Music	Konami	25 febbraio
Powerstone	Capcom	25 febbraio
Aero Dancing	CRI	4 marzo
Psychic Force 2012	Taito	4 marzo
PuruPuruPack	Sega	4 marzo
Monaco GP 2	Ubi Soft	11 marzo
House of the Dead II	Sega	25 marzo
DC Light Gun	Sega	25 marzo
Marvel Vs. Capcom	Capcom	25 marzo
Blue Stinger	Climax Graphics	25 marzo
Super Speed Racing	Sega	25 marzo
Get Bass	Sega	1 aprile
DC Fishing Controller	Sega	1 aprile
Buggy Heat	CRI	1 aprile
Climax Lander	Climax Ent.	Giugno

Vendite software Dreamcast dal 21 dicembre 1998 al 10 gennaio 1999

Sonic Adventure:	270.030 unità
Virtua Fighter 3:	240.451 unità
Incoming:	44.334 unità
Seventh Cross:	28.544 unità
Godzilla Generations:	61.236 unità
July:	48.624 unità
PenPen:	41.797 unità
Tetris 4D:	9.468 unità

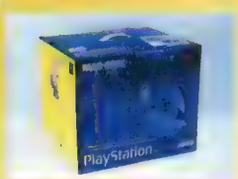
Totale software Dreamcast venduto:
744.484 unità

IL POTERE NELLE TUE MANI

adv: info@graphimage.it

VOLANTE LICENZIATO SONY

Volante completo di leva del cambio, pedaliera, joypad e ben 9 pulsanti per domare anche il gioco più complesso. La possibilità di essere utilizzato in modalità digitale e analogica lo rende compatibile con tutti i giochi. Pennellare le curve sarà un gioco da ragazzi!



DUAL FORCE ANALOG CONTROLLER

Stringilo in pugno e prova l'emozione dell'effetto Dual Force: le sue vibrazioni trasformeranno i tuoi giochi in scioccanti realtà. Disegnato per i games Dual Shock, il pad della Mad Catz garantisce una prestazione insuperabile nelle modalità dual analog, guida analogica e digitale, con la funzione turbo per la ripetizione dell'azione.

PAD WIRELESS CONTROLLER

Stufo dei cavi che si annodano da ogni parte? Da oggi con il Wireless Controller di Mad Catz potrai giocare senza intralci sino a 10 metri di distanza dal tuo televisore. Può anche funzionare da telecomando per la televisione. Risposta immediata e comodità d'uso... come potrai farne a meno?

VOLANTE DUAL FORCE

Afferra il nuovo Mad Catz e tienilo ben stretto: ha una triplice modalità di controllo (analogica, digitale e Dual Force), una sterzata di 270° e una pedaliera stabile. Il volante numero 1... anche nel prezzo.

MANUALE IN ITALIANO

MAD CATZ

Distribuito da

3D PLANET

EMOZIONI MULTIMEDIALI

www.3dplanet.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

Briefs from the Outer Worlds

Voodoo al cubo

A poco più di 12 mesi dalla commercializzazione del *chipset* Voodoo 2 (novembre 1997), la società californiana 3Dfx ha annunciato la terza versione della famosa scheda acceleratrice per PC. Disponibile nelle due versioni 2000 e 3000 (diverse per livelli prestazionali e di prezzo al pubblico), il *chipset* Voodoo 3 a 128-bit offrirà il supporto combinato per grafica 2D e 3D, l'uso della tecnologia AGP 2x, ed una potenza computazionale capace di visualizzare fino a 7 milioni di poligoni al secondo (4.5 milioni per la versione 2000).

Entrambe le versioni supportano una risoluzione massima di 2.048*1.536 pixel, la riproduzione video DVD, nonché segnali video in uscita PAL e NTSC. Per quanto sorprendenti, le specifiche tecniche di Voodoo 3 si scontrano con un'utenza *mainstream* che solo da poco ha potuto mettere le mani sul chipset Voodoo 2 (grazie anche ad un livello dei prezzi notevolmente calato negli ultimi mesi) e che poco volentieri pagherebbero per un'altra scheda acceleratrice. Così presto, almeno... Tony Tamasi, di 3Dfx, spiega sul mensile inglese Edge la bizzarra nonché inquietante logica che regola il frenetico avvicendamento tecnologico del campo delle schede acceleratrici per PC. *"Il nostro obiettivo è quello di rendere i nostri prodotti obsoleti il più rapidamente possibile, in modo da offrire sempre l'ultimo ritrovato tecnologico e le soluzioni grafiche più potenti"*. Alla faccia della sincerità.

• Briefs! •

E' previsto anche per Dreamcast il nuovo *beat'em up* Capcom basato sulle avventure *kenshiriane* di JoJo. La versione a 128-bit di **JoJo Venture** verrà commercializzata subito dopo quella PlayStation in arrivo quest'estate. Nel corso dell'*AOU'99*, la fiera dedicata alle macchine operanti a gettone tenutasi in Giappone a febbraio (vedi **Big in Japan**), Capcom ha mostrato il primo video di **Strider 2** (cfr. **PlayWorld** di gennaio). Sebbene totalmente poligonale, **Strider 2** conserva una meccanica di gioco bidimensionale spettacolarizzata da frequenti evoluzioni prospettiche. Pare inoltre che l'edizione 1999 dello storico *action game* Capcom non giri su piattaforma Naomi bensì su scheda basata sull'*hardware* PlayStation. Non è pertanto improbabile una duplice conversione per i formati Sony e Dreamcast.

• Briefs! •

Sega ha annunciato l'imminente presentazione al *Tokyo Game Show* primaverile di un sistema *hardware* grazie al quale sarà possibile collegare due o più Dreamcast in rete LAN. In questo modo, due o più utenti potranno sfidarsi senza dover necessariamente collegarsi ad Internet. Rimanendo nel settore *hardware*, Sega ha anche annunciato lo sviluppo di un *hard disk* per Dreamcast. Dalla capienza di un GigaByte, il disco fisso per DC permetterà di conservare i dati salvati su VMS, immagazzinarvi il software downloadato dalla rete e altro ancora. **Sega Rally 2** è il primo titolo annunciato a supportare l'*hard disk*: gli utenti potranno scaricare dai *server* Sega nuove musiche, nuove vetture e nuovi tracciati. Sega ha intanto dato il via alla commercializzazione del *PuruPuru Pack* in Giappone (disponibile dal 4 marzo). I primi titoli a supportarne le vibrazioni saranno **Sangoku Turb**, **Buggy Heat**, **Monaco GP 2** e **Psychic Force 2012**. Pare inoltre che i già pubblicati **Godzilla Generation** e **Sonic Adventure** supportino la nuova periferica, così come l'imminente **House of the Dead 2**.

Mac G3

Il *MacWorld Expo* di quest'anno, tenutosi a San Francisco nel mese di gennaio, si è rivelato il più sorprendente nella storia fieristica del settore, almeno in questi ultimi anni. Steve Jobs, CEO *ad interim* di Apple Computer, ha svelato alcune sorprese ludiche tenute fino ad oggi abilmente nascoste agli occhi della comunità. La cascata di notizie diffuse durante la fiera potrebbe riassumersi in cinque punti:

1) Annunciati una caterva di nuovi videogiochi per Mac (molti dei quali *best seller* per PC) tra cui **Heretic 2**, **Sin**, **Battlezone**, **Starcraft**, **Myth 2**, **SimCity 3000**, **Rainbow six**, **Falcom 4.0** e tanti altri tra cui (rullo di tamburi) **Quake III: Arena** di id software. A sottolineare il deciso cambio di rotta nelle politiche di *marketing* adottate da Apple avrà aiutato senz'altro la prima presentazione al pubblico del nuovo sparatutto di John Carmack, eseguito senza esitazione alcuna da un potente Power Mac G3.

2) Grazie all'emulatore di PlayStation realizzato da Connectix esclusivamente per piattaforma Mac (il **Virtual Game Station** venduto solo in America a 49 dollari), i computer della Apple acquistano maggiore appetibilità in seno al pubblico che videogioca. Sebbene Sony e Connectix siano al momento ai ferri corti e le denuncie piovano scroscianti, nessuna corte ha ancora emesso una sentenza di ritiro del **Virtual Game Station** dal mercato e anzi, una nuova versione, la 1.1 se non erro, è già disponibile in rete. Se da un lato Sony ravvisa l'infrazione dei diritti di *copyright* sui giochi contraffatti eseguiti dal **VGS**, dall'altro Connectix sostiene l'esclusiva compatibilità del suo programma con le sole versioni originali dei giochi PlayStation. Un'esclusività minata dalla *patch* che i pirati di turno non mancheranno di diffondere a breve.

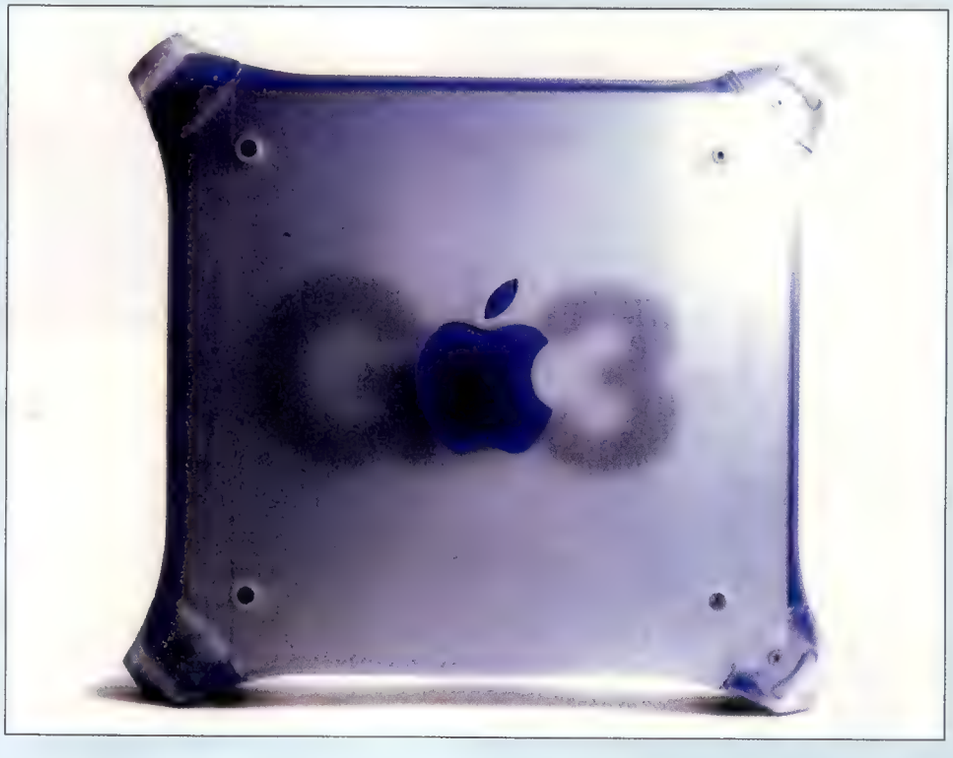
3) Presentata la scheda grafica standard montata esclusivamente sui Power Mac G3: la Rage 128 di ATI. Secondo Apple, la Rage 128 offre performance tridimensionali superiori a quelle offerte dagli attuali PC equipaggiati col *chipset* Voodoo 2 di 3Dfx. A giudicare dalla *preview* di **Quake III Arena**, è difficile dubitarne.

4) Annunciato il supporto delle OpenGL di Silicon Graphics. *"I migliori sviluppatori dell'industria ci hanno chiesto di rendere la piattaforma Macintosh la migliore nelle applicazioni ludiche e le OpenGL permettono proprio questo"* è quanto ha dichiarato un radioso Steve Jobs.

5) Presentate le nuove versioni del coloratissimo, nonché bizzarro, iMAC destinato, a differenza del Power Mac G3, ad un *target* d'utenza meno facoltoso.

I nuovi iMAC, disponibili in cinque diverse colorazioni, montano un processore G3 a 266MHz, un *hard disk* da 6GB e vengono venduti al prezzo di 1.199 dollari cadauno.

In sintesi, il 1999 si apre con uno Steve Jobs all'arrembaggio del mercato dell'entertainment elettronico casalingo a cavallo di una rinata (e meno bigotta) Apple Computer. Evvvvai!



YOU Videogames TOO

VIA PO 26 10123 TORINO

CHIAMA ADESSO **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE

PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET

SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

Servizio Rivenditori

Se volete Specializzarvi in videogames pal e di importazione- gadget- modellini - action figure-portachiavi- riviste- dvd- guide strategiche- TITOLI PC e soprattutto le novita' IN ANTEPRIMA

Richiedete il Nostro Listino inviando la vostra richiesta tramite fax allo 011.812.71.12

CASH & CARRY IN PIEMONTE

RIFATEVI GLI OCCHI!!!!!

3X3 Occhi | Gex 3 | Bushido Blade 2 | Akuji | Armored Core PG | Armored Core 2 | Chocobo 2 | Silent Hill | Darkstalker 3 | Destrega | Beat Mania 3rd | Ehrgeiz | Brave Saga

Shadow Madness | EVE the lost one | F.F. Collection | King of F. 97 | King of F. 98 | FF Real Bout | Gensosuikoden | Guilty Gear | Gundam 0079 | G. Chara's | Gundam BM2 | Gundam Z | Kensei

Alien R. | Lunar | Masket Rider | MGS in italiano | Marvel vs SF Ex | Tricky Sliders | Slayers Royal | Parasite Eve | Rival School | Ridge Racer 4 | Street F. 0 3 | All Robot Wars | Musashi

Tales of Destiny | Soul River | YAMATO | Bio Hazard 2 DS | Macross DM

Sempre disponibili

Da noi i classici Giapponesi sono sempre disponibili e siamo a tua disposizione per la richiesta di qualsiasi titolo.

Portatili

Da fine Dicembre

GAME BOY COLOR

Color GameBoy

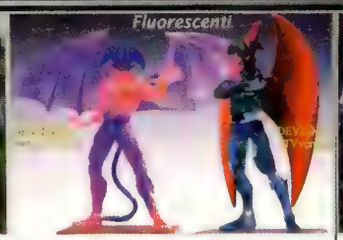
NEOGEO POCKET COLOR

NeoGeoPocket:linkabile con DreamCast

Le Guide Strategiche

GADGET-I PORTACHIAVI - GLI ACTION FIGURE

Cloud | Tifa | Aerith | Barret



Devilman da Collezione

Ken e Kiashan

Lara Croft

Gundam Series

Action figure Metal Gear Solid

TUTTI I MARCHI E LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

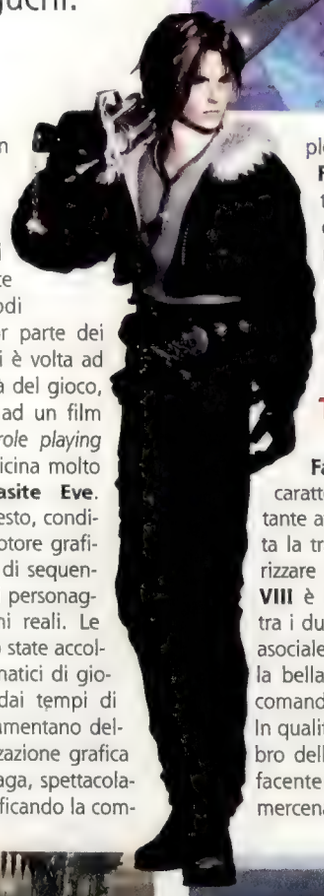
...ti vogliamo dare
...e un mon
Game St
Game Sto
VIDEOGAMES - GA
QUESTO SPAZIO E' OFFERTO DA :
A MODENA : GAME START V.Bonacini 59
A MODENA : GAME START V.della Pace 104
A BOLOGNA : GAME START V.Piave 37 tel
A REGGIO EMILIA : GAME START V.de Gasp
A CARPI (Mo) : INDIPENDENCE GAME V.le
A FUNO DI ARGELATO (Bo) : STRABILIA V.
A FORMIGINE (MO) : ENGINE VIDEOGAME V
A VITERBO : EXTRABALL V.Baracca 13 tel
A CESENA : HANGAR T1 V.le Marconi 355
A FERRARA : CONSOLE PLANET P.le dei Gi
A RAVENNA : KONSOLLE V.di Roma 184 tel
AD ADRIA (RO) : THE BOX C.so Vit. Eman
A NOVI LIGURE (AL) : GAME GENERATION
A FORTE DEI MARMI (LU) : GAME BUSTER
A CHIARAVALLE (AN) : BENI ELETTRODOME
A MODENA : CASH &
V.BONACINI 83/A TEL 059 379
SERVIZIO RIVENDITORI E INF
TEL 059 379494
WEB SITE: WWW.GAMESTART.IT

0 secondi di tranquillità....
o di divertimento!
art Group
GETS - TOYS - DVD
059 370967
el 059 359336
1 6152943
l (cento commerciale Europ) tel 0622 334151
nto trieste 57 tel 059 641395
ALLIERA 60/2 tel 051 6647683
Mirzoni 11 (centro comm.le 2000) tel 059 556440
1 226830
0547 645345
hi 45/47 tel 0532 771315
44 36040
e 195 tel 0426 21584
.Carallotti 105 tel 0143 314077
. Cavour 18 tel 0584 89101
TICI C.so Matteotti 54/56 tel 071 94219
RRY RIVENDITORI
4 - 379187 FAX 059 375274
AFFILIAZIONE GAME START:
AX 059 375274
-MAIL: BASL@GAMESTART.IT
GAME
STA

Final Fantasy VIII

Akihabara. 11 febbraio 1999, otto e trenta del mattino. Non si contano più le file di *game otaku* che attendono l'apertura dei negozi di videogiochi situati nel quartiere elettronico di Tokyo. L'evento che ha attratto una tale folla di persone, molte delle quali arrivate sin dalle otto della sera precedente, è il lancio del nuovo capolavoro di Hironobu Sakaguchi: **Final Fantasy VIII**.

▲ Squall usa l'abilità Drawn per assorbire incantesimi dal proprio avversario.

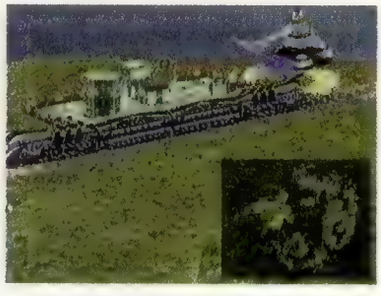


Studiato per attrarre un pubblico più vasto rispetto ai classici RPG di scuola nipponica, **Final Fantasy VIII** si differenzia notevolmente dai precedenti episodi della saga. La maggior parte dei miglioramenti apportati è volta ad esaltare la spettacolarità del gioco, rendendolo più simile ad un film interattivo che a un *role playing game*: scelta che lo avvicina molto al *cinematic RPG* **Parasite Eve**. Entrambi i giochi, del resto, condividono il medesimo motore grafico, un'elevata quantità di sequenze in FMV e l'utilizzo di personaggi dotati di proporzioni reali. Le novità di cui sopra sono state accolte con freddezza dai fanatici di giochi di ruolo che, sin dai tempi di **Final Fantasy VII**, si lamentano dell'eccessiva spettacolarizzazione grafica che sta assumendo la saga, spettacolarizzazione ottenuta sacrificando la complessità del sistema di gioco. **Final Fantasy VIII** è effettivamente diverso da tutti i capitoli precedenti, ma non per questo meno coinvolgente. E l'incredibile risultato di vendita ottenuto in Giappone ne è una prova inconfutabile.

The Final Love

Ogni episodio di **Final Fantasy** è sempre stato caratterizzato da un tema portante attorno al quale è incentrata la trama del gioco. A caratterizzare la storia di **Final Fantasy VIII** è l'evoluzione del rapporto tra i due protagonisti: il freddo e asociale soldato Squall Leonhart e la bella e vivace Rinoa Heartily, comandante dei ribelli di Timber. In qualità di neo-diplomato membro della squadra speciale SeeD, facente parte dell'associazione mercenaria Garden, Squall e i suoi compagni Zell e Selphie sono stati incaricati di fornire supporto all'organizzazione ribelle che combatte il regno invasore di Galbadia. Combattendo al fianco di Rinoa e degli altri membri dei "Gufi della Foresta di Timber", Squall finirà per scontrarsi con la maga leggendaria Idea, che controlla il presidente di Galbadia con i suoi poteri mentali, e con il suo ambizioso collega/rivale Seifer. Con l'evolversi della storia, molti interrogativi assilleranno il protagonista. Chi è quel soldato di Galbadia chiamato Laguna che gli appare continuamente in sogno? Per quale motivo Seifer è passato dalla parte di Idea? Quale segreto si nasconde dietro agli incredibili poteri magici che vengono assimilati durante l'addestramento per diventare membro di Garden? Tutte domande a cui viene data risposta in una storia ricca di situazioni imprevedibili, degne del più spettacolare film d'animazione giapponese.

▼ SquareSoft ha pagato un milione di dollari per scritturare la cantante cinese Faye Wong.



▲ Perché andare a piedi quando si può viaggiare in macchina, treno o nave?

▲ Le evocazioni dei Guardian Force sono accompagnate da spettacolari effetti di luce.

Per quanto lineare, soprattutto nelle fasi iniziali di gioco, la trama narrata in **Final Fantasy VIII** conserva la complessità e il genere adulto che ha sempre caratterizzato la saga. Una storia così avvincente e affascinante non poteva che presentare protagonisti splendidamente caratterizzati, sia nella psicologia che nell'aspetto fisico: quest'ultimo è stato curato da Tetsuya Nomura, già responsabile del *character design* di **Final Fantasy VII** e **Parasite Eve**. Nomura ha quindi sostituito nuovamente Yoshitaka Amano: all'artista di fama internazionale, legato alla serie sin dai primi episodi, è stata invece affidata la realizzazione delle illustrazioni dedicate al *mechandising* giapponese del gioco. Forse il particolare stile di Amano non è sembrato molto adatto ad un titolo destinato ad essere commercializzato anche sul mercato occidentale...

Junction System

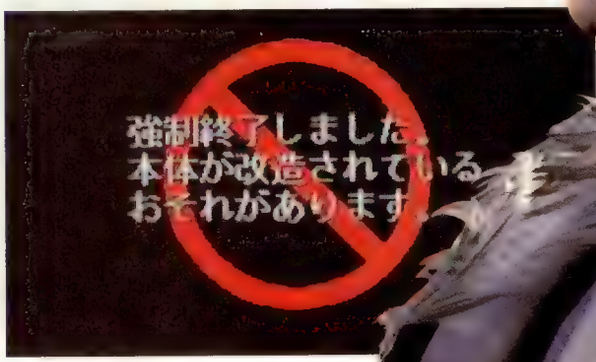
Final Fantasy VIII utilizza come sistema di combattimento una versione ampiamente modificata dell'*Active Battle System*.: la principale innovazione adottata è il *Junction System*, che sostituisce di fatto le *materia* impiegate nello scorso episodio. Tramite questo sistema è possibile legare ad un personaggio una o più creature magiche in modo da potenziare le sue caratteristiche e fornirgli nuove abilità. Questi esseri vengono chiamati *Guardian Force* e sono in pratica le creature evocate in **Final Fantasy VIII**. A differenza dei *Magic Beast*, i *Guardian Force* possiedono punti ferita, caratteristiche e livelli di esperienza come se fossero personaggi del gioco. Quando vengono chiamati, i loro punti ferita sostituiscono quelli di chi li evoca per tutto il tempo dell'incantesimo. Non vi è limite al numero di volte in cui possono essere utilizzati: l'unico ostacolo al loro impiego è rappresentato dall'impossibilità di recuperare i punti ferita persi durante la battaglia. Nel caso che un *Guardian Force* venga ferito o ucciso, bisogna attendere il termine del combattimento per poterlo curare con pozioni apposite. I punti esperienza (chiamati *Ability Point*) guadagnati dopo ogni scontro servono per ottenere abilità aggiuntive: queste ultime sono gestite in un modo simile ai *Job* di **Final Fantasy V**. Una volta assegnato un argomento di studio, il *Guardian Force* accumulerà i punti esperienza necessari ad assimilarlo fino a quando non sarà disponibile all'utilizzo. Se il giocatore non interviene, la scelta degli argomenti da studiare è gestita automaticamente dalla CPU. Vi sono sei tipi differenti di abilità: alcune sono usate dai personaggi, mentre altre avvantaggiano gli stessi *Guardian Force*. Le *Menu Ability* consentono di alterare oggetti e incantesimi per migliorarli o crearne dei nuovi. Le *G.F. Ability* potenziano i *Guardian Force* incrementando le loro caratteristiche e donandogli nuovi poteri. Le *Party Ability* influenzano l'intero gruppo consentendogli, ad esempio, di ridurre la possibilità d'incappare in attacchi casuali. Le *Character Ability* agiscono sui singoli personaggi aumentando le loro caratteristiche. Le *Command Ability* consentono di assegnare le azioni di gioco da eseguire in combattimento: da notare che sono considerate *Command*

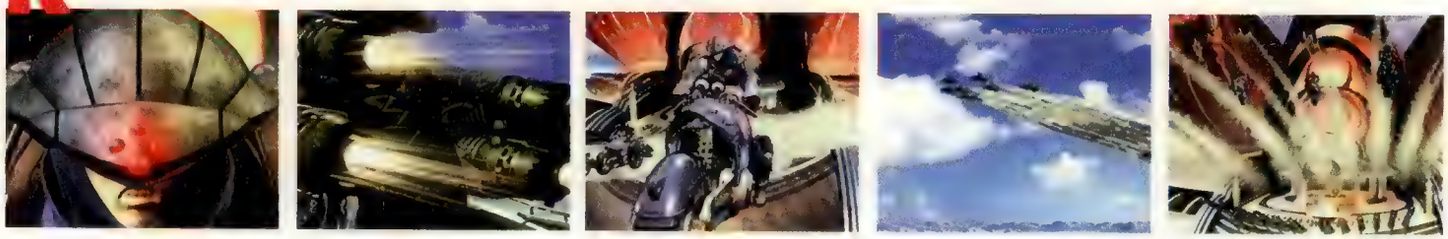
▲ Non c'è Final Fantasy senza Chocobo, questo però è un po' grandino!

Ability i comandi di battaglia a parte il semplice attacco fisico, utilizzo degli oggetti compreso. Dato che vi sono solo quattro spazi per personaggio disponibili per queste abilità, il giocatore è spesso costretto a scelte difficili: una limitazione che risulta spesso frustrante. Le *Command Ability* comprendono azioni ben conosciute ai giocatori della saga come ruba-

For use and sale in Japan only

Con una mossa che ha lasciato di stucco importatori e videogiocatori occidentali, SquareSoft ha deciso di inserire in **Final Fantasy VIII** la famigerata protezione anti-*modchip* sviluppata da Sony e poi ritirata perché incompatibile con le vecchie PlayStation: molto probabilmente si tratta di una versione modificata di tale programma, in quanto sulla obsoleta SCPH-1000 giapponese della redazione il gioco ha funzionato benissimo. Non è ancora chiaro se altre case adotteranno questo tipo di protezione, anche perché poche ore dopo l'uscita di **Final Fantasy VIII** era già stato trovato più di un modo per riuscire ad utilizzare il gioco anche sulle macchine "chippate". Vi terremo informati circa ulteriori sviluppi della vicenda...





▲ Lo scontro tra le Garden di Squall e Seifer è descritto con un ampio uso di splendidi FMV.

re e la sentenza di morte. Le ultime abilità concesse dai *Guardian Force* sono le *Junction Ability* che permettono di legare le magie alle caratteristiche dei personaggi. I vantaggi offerti dalle *Junction Ability* vanno dal semplice incremento di valori come forza, magia o costituzione all'aggiunta degli effetti di elementi al potere offensivo o difensivo dei protagonisti (un po' come avveniva con le *Elemental Materia*). Le combinazioni possibili tra magie e caratteristiche sono numerosissime: per questo motivo è stato inserito un sistema automatico che facilità la loro configurazione. E' infatti possibile scegliere tra tre regolazioni differenti, ottimizzate per l'attacco, la magia e la difesa. Tale semplificazione risulterà particolarmente comoda in quando vi capiterà di dover riconfigurare il vostro gruppo perché costretti dalla trama del gioco a sostituirne uno o più componenti, evento questo che in **Final Fantasy VIII** avviene con una frequenza piuttosto irritante. *Guardian Force* e *Junction Ability* non differiscono dalle *Materia* in quanto a complessità e grado di personalizzazione. L'unico difetto a loro attribuibile è l'elevata potenzialità offensiva che offrono al giocatore sin dalle prime fasi dell'avventura. Se configurati in modo opportuno, i *Guardian Force* sono tremendamente efficaci, tanto da rendere i superflui i normali incantesimi nella maggior parte dei casi. I combattimenti risultano quindi piuttosto semplici, nonostante Square abbia adottato un sistema che adatta le capacità dei nemici al livello dei personaggi.

Un limite irraggiungibile

Un altro elemento di gioco che ha subito una modifica sostanziale è la concezione della magia: sono scomparsi i *Magic Point*, sostituiti da incantesimi monouso accumulabili sino a cento per tipo. In **Final Fantasy VIII** solo i mostri e gli appartenenti a Garden possiedono la capacità di lanciare incantesimi. Non esistono quindi negozi che vendono magie. In compenso vi sono tre modi per procurarsele: rubarle ai nemici tramite la *Command Ability Draw*, assorbirle dai *Draw Point* sparsi per il mondo oppure ricavarle da oggetti tramite le *Menu Ability*. Il più flessibile dei tre sistemi è sicuramente il *Command Ability Draw*, che consente di accumulare incantesimi per un uso futuro o di lanciarli direttamente contro l'avversario: in questo caso però il loro effetto è dimezzato. Per quanto sia facile procurarsi gli incantesimi, Square ha deciso di fissare il tetto massimo di tipi di magie trasportabili a 32 per personaggio. Il giocatore si trova presto costretto ad eliminarne una buona parte, a tutto svantaggio della varietà degli scontri. Modifiche tutt'altro che opportune sono state apportate anche alle *Limit Break* a cui è stato tolto l'indicatore che mostra quando stanno

Odekake Chocobo RPG

Seguendo l'attuale tendenza del mercato videoludico giapponese, Square ha deciso d'includere in **Final Fantasy VIII** un semplice gioco di ruolo da scaricare su *PocketStation* (7 blocchi). Lo scopo di **Odakake Chocobo RPG** è quello di accumulare l'esperienza del *Guardian Force Kochocobo* combattendo contro svariati mostri. Il sistema di battaglia consiste in pratica in un *Active Battle System* in formato ridotto e completamente automatizzato. Nella parte bassa dello schermo sono indicati i punti ferita del Kochocobo e del suo avversario, insieme al tempo di attesa necessario prima di poter effettuare il prossimo attacco. Quando il contatore del tempo raggiunge lo zero, il Kochocobo attacca automaticamente. Nel gioco appare saltuariamente il *Guardian Force Sabotender* che consegna al piccolo pennuto giallo un oggetto che potrà poi essere trasferito in **Final Fantasy VIII**. Per quanto spartano, **Odakake Chocobo RPG** è un divertente passatempo che non mancherà di divertire i fan della piccola mascotte di casa Square.

©1999 ACCOLADE, INC. BIG AIR È UN MARCHIO REGISTRATO DI ACCOLADE INC. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. SVILUPPATO DA: PITBULL SYNDICATE.
PLAYSTATION E ▲ SONO MARCHI REGISTRATI DI SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. TUTTI GLI ALTRI MARCHI COMMERCIALI E NOMI COMMERCIALI SONO DI PROPRIETÀ DEI LORO RISPETTIVI PROPRIETARI E SONO UTILIZZATI SOTTO LICENZA. FOTOGRAFO: JEFF CURTIS.

▲ Il primo incontro tra Squall e Rinoa è mostrato con l'aiuto di un lungo filmato dall'incredibile qualità tecnica.

per diventare disponibili. A peggiorare la situazione, non è più possibile conservare questi attacchi speciali per un uso più opportuno: se non si impiegano nel momento in qui appaiono nel menu di combattimento, non è possibile utilizzarli fino a quando non ricompaiono. Ne consegue che in **Final Fantasy VIII** le *Limit* non vengono quasi mai utilizzate... Un altro elemento singolare del sistema di battaglia impiegato in **Final Fantasy VIII** è l'assenza di una remunerazione in denaro dopo ogni combattimento. I personaggi vengono invece finanziati da uno stipendio, il cui valore dipende dal *SeeD Level* raggiunto dal protagonista: questo valore aumenta sia progredendo nell'avventura che eseguendo una serie di test appositi contenuti nel menù del *Tutorial*. Considerato che le spese per l'equipaggiamento sono state notevolmente ridotte, vi ritroverete presto un mare di *gill*.

Casa	**SquareSoft**
Sviluppatore	**Interno**
N. Giocatori	**1**
Genere	**RPG**

Giudizio globale **82**

Rent a Car

In **Final Fantasy VIII** i mezzi di trasporto sono più diffusi rispetto a quanto avveniva nel precedente episodio della serie. Oltre alla *Balamb Garden*, che diventerà un'aeronave a gioco inoltrato, potete affittare delle macchine presso appositi autonoleggi, viaggiare in treni e bus o utilizzare l'immancabile Chocobo. Gli spostamenti a piedi sono quindi limitati a poche occasioni: sono così ridotti i rischi d'incappare nei famigerati, e fastidiosi, incontri casuali, ma contemporaneamente è anche diminuita la difficoltà generale dell'avventura. Le pesanti modifiche apportate al sistema di gioco hanno inevitabilmente coinvolto gli *item* disponibili e i negozi in cui vengono venduti. Sono stati eliminati completamente gli oggetti da indossare, limitando così la personalizzazione dell'equipaggiamento all'arma dei personaggi. Quest'ultima non viene comprata, bensì modificata nei *Junk Shop* utilizzando oggetti recuperati durante l'avventura. La necessità di accudire i propri *Guardian Force* ha portato all'inserimento di appositi *Pet Shop nei* quali potete acquistare tutti gli *item* a loro necessari. Concludono il numero di negozi disponibili gli alberghi e gli *Item Shop*, nei quali trovate pozioni e svariati tipi di oggetti. L'unica nota negativa relativa ai negozi riguarda la mancanza di una stanza vera e propria nella quale muoversi, stanza sostituita da un semplice menù che appare appena si entra nel locale: una lacuna che appare molto strana in un titolo graficamente straordinario come **Final Fantasy VIII**

Mostri di carta

In **Final Fantasy VIII** è stato incluso un gioco di carte dalle regole molto elementari. E' possibile trovare un appassionato del gioco da sfidare praticamente in ogni città. In caso di vittoria potete guadagnare nuove carte da aggiungere alla vostra collezione. Le carte possono essere inoltre recuperate direttamente dai mostri usando un'abilità apposita o in alcuni casi semplicemente sconfiggendoli. Questo gioco non è comunque fine a sé stesso: le carte più rare servono infatti ad apportare gli ultimi potenziamenti alle vostre armi. Oltre al *Card Battle Game* vi sono altri sottogiochi che compaiono di supporto alla storia: piccole prove di abilità inserite allo scopo di immedesimarvi maggiormente nel protagonista.

Eyes on Me

Indubbiamente la caratteristica che più colpisce di **Final Fantasy VIII** è la sorprendente qualità grafica del gioco. Le numerose sequenze in computer grafica, perfettamente "fuse" con il gioco, presentano un livello di dettaglio ed una regia degni di un film. Le espressioni che appaiono sui volti dei personaggi sono incredibilmente realistiche, tanto da consentir loro di esprimersi perfettamente,

nonostante manchi il parlato. Impressionante anche la grafica in tempo reale offerta dal gioco. I personaggi sono stati finalmente rappresentati mantenendo le loro proporzioni reali e non deformati come vuole la scuola di pensiero degli RPG nipponici. Uomini e mostri vantano ora un'ampia gamma di animazioni e una notevole definizione grafica. La medesima ricerca per il dettaglio è stata apportata anche ai fondali bidimensionali, che presentano splendide e complesse renderizzazioni in computer grafica. Non mancano ovviamente tonnellate di effetti speciali che arricchiscono visivamente i combattimenti: particolarmente spettacolari le evocazioni, ricche di effetti di luce e *morphing*. Nonostante tutta questa "abbondanza visiva", i tempi di caricamento rimangono generalmente sopportabili, una volta che ci si è abituati. Meno impressionante, ma comunque convincente, il sonoro, la cui componente musicale è stata nuovamente realizzata da Nobuo Uematsu. Il compositore storico della saga di **Final Fantasy** ha inoltre scritto la canzone *Eyes on Me*, cantata dalla superpagata pop star asiatica Faye Wong, che costituisce l'*ending theme* del gioco.

Gli unici dubbi su **Final Fantasy VIII** riguardano, come avrete probabilmente già capito, la meccanica di gioco, la cui parziale semplificazione potrebbe indispettire gli appassionati dei giochi di ruolo giapponesi più classici. Per quanto non esente da difetti, **Final Fantasy VIII** rimane un'esperienza irripetibile che va provata e goduta fino in fondo. Per questo motivo consiglio a chi non conosca il giapponese di attendere la versione americana prevista per quest'autunno.

Diego Cortese

▲ Alcune scene presentano fondali in full motion.

GRANDE SNOW PARK GRANDI EVOLUZIONI

GBM ITALIA

- Uno Snow Park tra i pini del Lago Blu e Cieloalto
- Un half-pipe per bruciare energia
- Un campo scuola per diventare grandi
- Gobbe da togliere il fiato
- Un tracciato per il boarding-cross lungo un chilometro
- Musica, musica, musica...
- 30.000 lire* e lo ski-pass è tuo!

*Area-ski Carosello

Breuil
CERVINIA
VALTOURNENCHE
IERI, OGGI, DOMANI.

Sport & Promozione s.r.l. - Piazzale Funivie
11021 Breuil-Cervinia (AO)
Tel. 0166.94.44.11 - Fax 0166.94.44.99
Cervino S.p.A. - Piazza Bodoni, 3 - 10123 Torino
Tel. 011.81.82.111 - Fax 011.81.82.199

Si ringrazia Halloween Games per il gioco

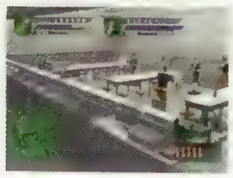
Deep Freeze

Nel lodevole tentativo di migliorare la qualità delle proprie produzioni, può capitare che case minori si avventurino in generi normalmente affrontati da software house più importanti. Questa volta è il turno di Sammy (**Racing Groovy**, **Misa no Maho Monogatari**), che si è ispirata alla meccanica e allo stile grafico di **Resident Evil** per realizzare un gioco d'azione tridimensionale: un progetto ambizioso realizzato pensando anche al mercato internazionale, come dimostra l'utilizzo dell'inglese per l'interfaccia e per i dialoghi parlati. Visto il risultato ottenuto però, c'è da augurarsi che il gioco non esca mai dal Giappone...

▲ Il salvataggio di ostaggi vi consente di guadagnare punti.

▲ Gli assistenti equipaggiati con la pistola sono solitamente poco efficaci.

Se Capcom ha tratto ispirazione dalla saga dei morti viventi di Romero per i suoi **Resident Evil**, Sammy ha utilizzato per **Deep Freeze** un classico soggetto da film d'azione. Protagonista del gioco è una squadra anti-terrorismo, Inter ANTS, il cui compito è quello di sgominare l'organizzazione criminale chiamata Hepaistos. Prima di ogni missione vi vengono fornite utili informazioni tramite un'interfaccia a finestre chiamata *ANTS Visionary* che illustra obiettivi e minacce. Ulteriori dettagli riguardo alla storia sono offerti mediante le immancabili scene d'intermezzo per la cui realizzazione è stato fatto uso di grafica in tempo reale e di sequenze in FMV. Ogni missione è inoltre preceduta da una fase di selezione del proprio compagno, gestito durante il gioco interamente dalla CPU. Vi sono sette compagni tra cui scegliere, ognuno con armamento e caratteristiche differenti. Per quanto il vostro compagno non brilli per intelligenza, risulta molto utile quando si affrontano più avversari contemporaneamente.



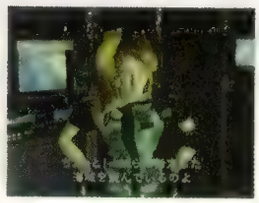
La struttura di gioco e il sistema di controllo sono simili a quelli impiegati in **Resident Evil**. **Deep Freeze** si presenta infatti come una miscela di azione e avventura nel quale però la componente *arcade* è stata maggiormente enfatizzata rispetto a quella esplorativa: gli enigmi sono molto semplici e si limitano alla ricerca di chiavi da recuperare o dispositivi da attivare. La presenza del testo in giapponese non impedisce quindi di progredire nel gioco. Decisamente più frequenti gli scontri a fuoco, soprattutto a causa del fatto che in alcune locazioni i nemici vengono generati a getto continuo. Da un gioco principalmente incentrato sul combattimento ci si dovrebbe aspettare un sistema di controllo immediato e accurato: ciò che offre **Deep Freeze** sono invece comandi imprecisi e pieni di difetti. La rotazione dei personaggi è troppo lenta e quindi completamente inefficace; il sistema di puntamento automatico non vi permette di scegliere tra i vari bersagli, obbligandovi ad abbatterne uno alla volta; il rilevamento della posizione della croce di controllo a volte crede di ricevere due impulsi nella stessa direzione causando rotolamenti involontari. Quello che infastidisce maggiormente sono però i secondi d'invulnerabilità concessi agli avversari ogni volta che vengono atterrati: affrontare quattro persone contemporaneamente armate di pistole mitragliatrici, granate e lanciarazzi è già abbastanza frustrante senza che essi diventino invulnerabili, anche se per breve tempo. I nemici non sono comunque invincibili: se vi trovate in un'area molto grande, vi basta uscire dalla inquadratura in cui si trovano per poterli colpire senza che loro reagiscano minimamente. Nonostante la meccanica di gioco sia principalmente basata sull'azione, l'arsenale a disposizione del protagonista si limita a pistola, pistola mitragliatrice, fucile a pompa, granate e *flash bang* stordenti. L'equipaggiamento può essere solo modificato per il personaggio principale, mentre l'assistente conserva sempre il proprio armamento iniziale.

Deep Freeze risulta deludente anche dal punto di vista grafico e sonoro. I fondali in *bitmap* sono poveri di dettaglio e presentano in molti casi inquadrature che offrono un campo visivo piuttosto ridotto. I personaggi appaiono inoltre poco definiti, lenti nei movimenti e mal animati. Le musiche sono praticamente assenti, mentre gli effetti sonori risultano in più casi irrealistici ed approssimativi. Con **Deep Freeze** Sammy ha voluto impegnarsi in un progetto fuori dalle proprie possibilità. Le poche idee innovative sono state vanificate dall'inesperienza e dalla incapacità dei programmatori, che hanno realizzato un gioco povero di grafica e frustrante nei controlli. Se volete un'avventura in terza persona, continuate ad affidarvi a Capcom e Konami.

Diego Cortese

Casa	**Sammy**
Sviluppatore	**Interno**
N. Giocatori	**1**
Genere	**Azione**

Giudizio globale **71**



HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

TITOLI PLAYSTATION PAL	PREZZO
ABE EXODDUS italiano	L. 95.000
ACTUA POOL italiano	L. 95.000
AKUJI: THE HEARTLESS	L. 95.000
APOCALYPSE italiano	L. 95.000
ATLANTIS italiano	L. 95.000
BOMBERMAN WORLD	L. 69.000
BUG'S LIFE	TEL.
C&C RETALIATION	L. 95.000
C3 RACING	L. 95.000
CAESARS PALACE 2	L. 95.000
CIVILIZATION 2 italiano	L. 95.000
COLIN MC RAE RALLY italiano	L. 99.000
CRASH BANDICOOT 3 italiano	L. 89.000
DISCWORLD NOIR italiano	L. 95.000
DRIVER	L. 99.000
ELIMINATOR	L. 89.000
EVERY BODY'S GOLF	L. 79.000
FIFA 99 italiano	L. 89.000
FORMULA 1 98 italiano	L. 89.000
FUTURE COP L.A.N.D.	L. 89.000
GLOBAL DOMINATION	L. 89.000
G-STREAM SAGA	L. 79.000
KNOCKOUT KING 99	L. 89.000
LAGACY OF KAIN 2	TEL.
METAL GEAR SOLID italiano	L. 99.000
METAL GEAR SOLID PREM. PACK	TEL.
MONACO GRAND PRIX 2	TEL.
NBA LIVE 99 italiano	L. 79.000
NFL BLITZ	L. 89.000
NFL EXTREME	L. 69.000
PLAYER MANAGER 98/99 italiano	L. 95.000
POCHET FIGHTER	L. 89.000
POINT BLANK	L. 79.000
POPOLOUS 3	L. 95.000
PREMIER MANAGER 99 italiano	L. 95.000
PRO 18 WT GOLF	L. 89.000
PRO BOARDERS	L. 89.000
RALLY CROSS 2	L. 79.000
ROAD RASH 3D	L. 89.000
ROLL CAGE	TEL.
RUNNING WILD	L. 79.000
SMALL SOLDIER	L. 95.000
SPACE INVADERS	L. 69.000
SPYRO THE DRAGON italiano	L. 89.000
T'AI FU	L. 85.000
TEST DRIVE 4X4	L. 85.000
TEST DRIVE 5	L. 89.000
TIGER WOODS GOLF	L. 95.000
TOCA TOURING CAR 2 italiano	L. 95.000
TOMB RAIDER 3 italiano	L. 95.000
TOMBI	L. 89.000
VICTORY BOXING 2	L. 89.000
WILD ARMS italiano	L. 75.000

TITOLI PLAYSTATION ECONOMICI	PREZZO
ABE'S ODDYSEE Platinum	L. 55.000
ADIDAS POWER SOCCER 2	L. 55.000
AIR COMBAT Platinum	L. 45.000
ASSAULT	L. 45.000
AUTO DESTRUCT	L. 45.000
BABY UNIVERSE	L. 45.000
BLASTO	L. 55.000
BUST A GROVE	L. 55.000
BUST A MOVE 2 Platinum	L. 45.000
CHESS MASTER 3D	L. 55.000
COMMAND&CONQUER Platinum	L. 55.000
COOL BOARDERS 2 Platinum	L. 45.000
CRASH BANDICOOT 2 Platinum	L. 45.000
CRASH BANDICOOT Platinum	L. 45.000
CROC Platinum	L. 55.000
DEAD OR ALIVE	L. 55.000
DIE HARD TRILOGY Platinum	L. 45.000
DOOM Platinum	L. 55.000
FELONY 11/79	L. 55.000
G.T.A Platinum	L. 55.000
G-POLICE Platinum	L. 45.000
HERCULES Platinum	L. 45.000
JURASSIK PARK Platinum	L. 55.000
KICK OFF WORLD MANAGER	L. 45.000
LIBERO GRANDE	L. 55.000
MICRO MACHINES V3 Platinum	L. 55.000
MISTER DOMINIO	L. 55.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY Platinum	L. 55.000
ONE	L. 45.000
ONSIDE SOCCER	L. 45.000
PANDEMONIUM	L. 45.000
PAX CORPUS	L. 45.000
PET IN TV	L. 45.000
PORSCHE CHALLENGE Platinum	L. 45.000
PSYBADEK	L. 55.000
RAYMAN Platinum	L. 45.000
RESIDENT EVIL Platinum	L. 45.000
SENTINEL RETURNS	L. 45.000
SOUL BLADE Platinum	L. 45.000
TEKKEN 2 Platinum	L. 45.000
TIME CRISIS Platinum	L. 45.000
TOCA TOURING CAR Platinum	L. 55.000
TOMB RAIDER Platinum	L. 55.000
TOPOLINO Platinum	L. 45.000
TRACK&FIELD INT. Platinum	L. 55.000
V-RALLY Platinum	L. 55.000
VIPEOUT 2097	L. 45.000
WORMS Platinum	L. 55.000
WRECKIN CREW	L. 45.000
ZERO DIVIDE 2	L. 55.000

TITOLI PLAYSTATION USA/JAPAN	PREZZO
BASS LANDING JAP	L. 155.000
BASS LANDING USA	TEL.
BLOODY ROAR 2 JAP	L. 139.000
BOMBERMAN FANTASY RACE USA	L. 119.000
CLOCK TOWER 2 USA	L. 119.000
CONTENDER USA	L. 119.000
DANCE DANCE DANCE JAP	L. 119.000
DEEP FREEZE JAP	L. 139.000
DESTREGA USA	L. 119.000
EHRGEIZ JAP	L. 139.000
FINAL FANTASY 8 JAP	TEL.
GUNDAM COUNTER ATTACK JAP	L. 159.000
KENSEI USA	L. 119.000
LAST BLADE JAP	L. 139.000
LEGACY OF KAIN 2	L. 119.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L. 139.000
MASSIAH USA	L. 119.000
MONKEY HERO USA	L. 119.000
NBA IN THE ZONE 99	L. 119.000
NEED FOR SPEED 4	TEL.
RIDGE RACER 4 JAP	L. 139.000
SHOGUN ASSASSINS USA	TEL.
SILENT HILL JAP	L. 139.000
SILENT HILL USA	TEL.
STREET FIGHTER ZERO 3 JAP	L. 139.000
TAI FU USA	L. 119.000
WINNING ELEVEN FINAL VER. JAP	L. 139.000
XENOGEARS USA	L. 119.000

ACCESSORI PLAYSTATION	PREZZO
ACTION REPLAY 160 giochi italiano	L. 89.000
ARCADE STICK NAMCO	L. 119.000
ASCII PAD	L. 49.000
CAVO ANTENNA RF-UNIT XTREME	L. 29.000
DOUBLE SHOCK XTREME colorati	L. 39.000
DUAL SHOCK SONY	L. 55.000
GLOVE (GUANTO VIRTUALE)	TEL.
GRAPHIK KIT	L. 25.000
JOYPAD NEON TRASPARENTE	L. 25.000
JOYPAD SONY	L. 29.000
JOYPAD XTREME colorati	L. 19.000
MEMORY CARD 120 BLOCCHI	L. 59.000
MEMORY CARD SONY	L. 29.000
MEMORY CARD XTREME colorate	L. 19.000
MOUSE+TAPPETINO SONY	L. 59.000
MULTI TAP SONY (4 GIOCATORI)	L. 59.000
PISTOLA NAMCO G-CON 45	L. 79.000
POCHET STATION	TEL.
SCART CABLE XTREME colorati	L. 19.000
VOLANTE+PEDALIERA VIBRANTE	TEL.

OFFERTA ECCEZIONALE OGNI DUE GIOCHI ORDINATI PER CORRISPONDENZA (ESCLUSI TITOLI ECONOMICI) UNA MEMORY CARD IN OMAGGIO

SEGA DREAMCAST - SEGA RALLY - SONIC ADVENTUR - VIRTUA FIGHTER 3 GODZILLA - MONACO GP 2 - TETRIS 4D - INCOMING - PEN PEN TRICELO BLUE STINGER - POWER STONE - JULY - SANGOKU TURB - EVOLUTION D2 - SEVENTH CROSS

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA'

DA NOI TROVI SOLO SOFTWARE ORIGINALE

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON SERVIZIO POSTALE OPPURE CON CORRIERE ESPRESSO EXECUTIVE CONSEGNA 24-48 ORE.

I PREZZI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA SONO PER LA VENDITA PER CORRISPONDENZA TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

ProPinball: Big Race USA

Non c'è due senza tre. I "flipparoli" di Empire, fan del realismo maniacale, ci propongono, dopo **Pro Pinball: The Web** e **Pro Pinball: Timeshock!** un terzo flipper, che guarda caso si chiama **Pro Pinball: Big Race USA**.

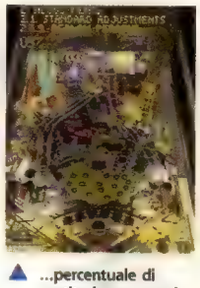
Quando diciamo "realismo maniacale" non stiamo esagerando: la chiave di lettura di questo prodotto è senz'altro la cura estrema impiegata a raffinare ogni minimo particolare e a rendere l'esperienza quanto più vicina a quella reale. Di fatto, appare chiaro che il gioco è indirizzato esplicitamente al vero amante del flipper, che magari ne ha anche uno in casa, e che comunque, quando entra in sala giochi, non nota neanche **Tekken 3** *et similia* e si dirige a passo deciso verso l'angolo illuminato dalle luci multicolore dei piani inclinati. **Big Race USA** ci mette a disposizione una sola tavola, e questo farà storcere il naso a molti. Ma l'unica tavola presente è simulata nei minimi dettagli. Per cominciare, il gioco non utilizza alcun tipo di *scroll*, ma mostra tutto il flipper sullo schermo. La manovra è possibile grazie all'utilizzo dell'alta risoluzione interlacciata (si parla di almeno 400 punti verticali), modalità video che in genere è delegata ai menu dei giochi più audaci, come nel caso di **Gran Turismo** e **Ridge Racer Type-4**. C'è da dire, a onor del vero, che sullo schermo non si muove un bel niente che non sia la pallina, ergo non c'è da stupirsi più di tanto. Il fatto di aver rinunciato allo *scroll* porta però alla prima considerazione negativa: se giocate su uno schermo piccolo, mettete in conto una visita dall'oculista, perché l'immagine della tavola risulterà davvero ridotta ai minimi termini.

Sono presenti tre diversi punti di vista, ma nessuno, a nostro avviso, è particolarmente efficace. E' disponibile un marasma di opzioni: le più semplicistiche consentono di impostare l'angolo di inclinazione (da 40° se siete incapaci a 80° se avete i riflessi di Terminator) e il livello di difficoltà. In realtà, quest'ultima variabile va a incidere su un substrato composto dalle duemila opzioni del menu *Operatore*, che altro non è se non una drammatica presa di coscienza di quanto gli umori dei gestori delle sale giochi possano influire sui soldi che ci rimettiamo ogni volta che vi entriamo. La funzione meno antipatica è quella che restituisce una serie infinita di statistiche su quante partite sono state giocate, quante palline vinte, quanti record battuti e così via, in modo che il gestore del flipper, in questo caso noi, possa incrementare la difficoltà qualora notasse che le cose vanno troppo bene per i giocatori. Il resto è un inno all'imbroglio: si può scegliere quante palline extra verranno date in ogni partita (dimenticate la fortuna), quanto dura il timer del *ball-saver* (quello che restituisce la pallina se va persa subito dopo essere stata lanciata), se il flipper debba avvertire che sta per andare in tilt o meno, e così via, senza enumerare le infinite possibilità di configurazione dei vari bonus (tre volte su una rampa per la pallina extra piuttosto che cinque e avanti di questo passo). La ciliegina sulla torta consiste nella presenza di un intero menu di *self-test* del flipper, che consente di accendere tutte le lucette, farle lampeggiare, attivare tutte le meccaniche e così via. Inutile evidenziare che l'opzione è totalmente inutile ed è presente solo in nome del realismo. E forse proprio su questo punto sorgono dei problemi. Certo, la simulazione è realistica fino al parossismo, ma giocarci è divertente? Non si può negare che il flipper sia molto sofisticato: sono presenti un numero abominevole di *combo*, rampe, sotto giochi, bonus, sequenze e quant'altro. Ma quello che manca è il divertimento. Molti altri flipper avranno mancato di verosimiglianza, ma coinvolgevano. **Big Race USA** è invece piuttosto noioso. Sì, la fisica della pallina è impeccabile (anche se a volte pare un po' ipercinetica), c'è anche il *motion blur* quando si muove... però tutto sommato, il divertimento non c'è. Si ha l'impressione che il gioco sia quasi un pezzo da collezione, un modo per evitare di dover ingombrare il salotto con un marchingegno di un metro e mezzo per due tenendosi comunque tutto il realismo. La presenza di una sola tavola è emblematica: quello che conta non è il flipper, ma la simulazione del flipper. C'è ne uno solo, ma è più autentico dell'originale. » bello da vedere, grazie all'alta risoluzione, è bello per smanettare con i menu, ma meno bello da giocare. Più che altro fa venire voglia di invitare un amico e farsi dare cinquecento lire a partita, e di diminuire le palline bonus se supera il record. In definitiva, se siete davvero appassionati di flipper, troverete di che soddisfare la vostra mania. Se invece cercate un gioco che vi diverta come divertono certe tavole, forse è meglio rimandare l'acquisto.

Matteo Tenca

▲ Palline bonus al minimo...

▲ ...ball-saver inesistente...



▲ ...percentuale di partite bonus quasi a zero...

▼ ...e punteggio stratosferico per vincerne: la Mercedes a fine stagione è garantita.

Casa	**Empire**
Sviluppatore	**Cunning Developments**
N. Giocatori	**1-2**
Genere	**Simulazione di flipper**

Giudizio globale **79**

PlayAttention.

TBWA / BDDP

È uscito RALLY CROSS 2

Asfalto, acqua, neve, ghiaccio. Nuovi allucinanti tracciati in perfetto 3-D. E come se non bastasse dieci auto che vi piombano addosso senza nemmeno suonare. Morale: con questi pazzi sulla strada, vi consigliamo di restare a casa.

A giocare.

Solo per PlayStation.

PlayStation

OLTRE 500 VIDEOGAMES.

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it
Rally Cross is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Designed and developed by Idol Minds, LLC. Published by 989 Studios.
989 Studios and the 989 Studio logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc.

Review

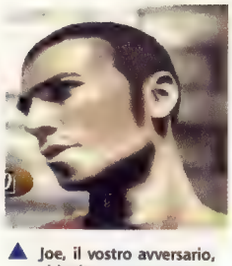
Pool Hustler

La pallina, colpita con violenza, si diresse verso le altre palline ma, una volta incontrata la verde sponda che delimita il tavolo di gioco, si impennò inspiegabilmente fino a concludere il proprio volo, dopo aver disegnato una perfetta traiettoria, sul naso del povero e ignaro avversario che, terminato a terra in una pozza di plasma, si vide costretto al ritiro. Un'altra bella vittoria!

Se, come accennato nell'introduzione, quando giocate a biliardo riuscite a far volare palline da tutte le parti, rischiando di ferire, oltre al vostro avversario, anche gli altri giocatori presenti nella sala, sarebbe forse meglio che per iniziare ad apprendere le regole e le tecniche di questo gioco cominciaste a utilizzare un supporto meno pericoloso; proprio per risolvere i vostri problemi, o più in generale per offrire a tutti gli appassionati giocatori di biliardo la possibilità di praticare il proprio sport preferito senza dover uscire di casa, Sunsoft ha deciso di lanciare **Pool Hustler**, titolo caratterizzato dalla presenza di alcune particolarità interessanti.

Innanzitutto bisogna evidenziare che i programmatori hanno deciso di utilizzare le classiche regole del biliardo americano (grazie al cielo niente *snooker*, quindi...) e, per rendere il gioco più coinvolgente, di inserire la possibilità di scommettere soldi sia sulle partite che sui colpi singoli; questo significa che, oltre a vincere per la gloria, dovrete riuscire a prevalere anche per poter sfidare altri avversari e guadagnare sempre più soldi. Peccato solo che anche se inizialmente gli avversari sembrano particolarmente agguerriti e pericolosi, siano sufficienti poche partite per accorgersi che vincere non è poi così difficile: entro un paio di giorni (un po' di più per i giocatori alle prime armi) tutti gli avversari saranno già stati sconfitti e l'unica fonte di sfida sarà l'opzione di gioco in coppia. Quest'eccessiva semplicità è dovuta anche a un sistema di controllo che consente di eseguire le giocate base con estrema facilità: grazie alla presenza su schermo di una linea che indica la traiettoria della palla, è impossibile sbagliare direzione e punto di impatto con le altre palle oppure con la sponda. Gli unici problemi che possono sorgere riguardano quindi la quantità di forza da imprimere ad ogni colpo (è importante non eccedere per non far terminare la pallina bianca in posizioni particolarmente scomode) e gli effetti, che non sempre ottengono il risultato sperato. Discreto il lavoro svolto da Sunsoft nella realizzazione tecnica che, se per quanto riguarda il sonoro si limita ai soliti effetti (e in effetti, l'aggiunta di altri rumori di fondo non avrebbe certamente giovato), può contare su una grafica sempre chiara e precisa, grazie alla presenza di inquadrature che consentono di avere sempre ben presente la posizione delle palle sul tavolo e di vedere nel miglior modo possibile i vari colpi a disposizione. Presi in considerazione tutti gli elementi, **Pool Hustler** è un titolo discreto, che però non riesce a raggiungere i livelli qualitativi di altre produzioni del genere a causa della già citata semplicità; personalmente non mi reputo un fan sfegatato delle simulazioni di biliardo, dato che non ho mai trovato particolarmente divertente sfidare la CPU (l'I.A. è spesso calibrata male e l'avversario computerizzato infila una buca via l'altra oppure, al contrario, stecca tiri semplicissimi) e, dovendo sfidare un amico, ho sempre preferito affrontarlo "dal vivo", ma gli amanti di questa disciplina potrebbero anche divertirsi col titolo Sunsoft per un lasso di tempo non eccessivamente lungo.

Marco Ravetta



▲ Joe, il vostro avversario, vi invita a scommettere i risparmi di una vita sulla partita...

▲ Grazie alla presenza di una linea che indica la traiettoria della palla è praticamente impossibile sbagliare completamente un colpo.

▲ Peccato che gli avversari non siano particolarmente agguerriti e non sia semplice imprimere i giusti effetti alle palline.

Casa	**Sunsoft**
Sviluppatore	**Interno**
N. Giocatori	**1-2**
Genere	**Sportivo**

Giudizio globale **71**

TEMPO FICO.
PREZZO AMICO.

- Movimento digitale al quarzo, con funzioni di ora, data, doppio allarme
- Cronometro, timer, doppio fuso orario e segnale orario
- 100 mt impermeabile
- Funzione di illuminazione interna elettroluminescente
- 30 modelli di differenti colori

VAGARY

Tekno

L.69.000

Studio Più

Review

Tiger Woods 99

Ecco gli ingredienti per una simulazione golfistico di successo: un giocatore famoso da utilizzare come *testimonial*, un sistema di controllo che non si discosti più di tanto da quanto già visto in altre produzioni del genere e una buona realizzazione tecnica. Basta solo questo? A quanto pare, almeno per Electronic Arts, la risposta è affermativa...

Il colosso americano, famoso per le serie sportive che, di anno in anno, riescono a rinnovarsi pur rimanendo praticamente identiche (e malgrado questo ottengono vendite più che discrete... una magia degna di David Copperfield) torna sui verdi prati con **Tiger Woods '99**. L'ennesima simulazione golfistica, com'è facilmente comprensibile dal titolo, può contare sulla presenza del più popolare giocatore attualmente in circolazione, ma non si distacca in alcun modo dalle precedenti produzioni della stessa Electronic Arts (la serie **PGA Tour**) o, se è per questo, di qualunque altra casa. Per scrivere questa recensione infatti, mi sarebbe sufficiente prenderne una già pubblicata su un qualsiasi numero di **SPC** e apportare qualche piccola variazione e aggiustamento: il sistema di controllo infatti è quanto di più classico possa esistere, con la solita barra che dev'essere fermata nel momento opportuno per imprimere la giusta potenza e precisione ad ogni singolo colpo. L'unica novità in questo settore è la presenza di un super-colpo: riuscendo a "centrare" la massima forza e precisione, la palla verrà colpita tra lampi e fiamme e raggiungerà distanze altrimenti impensabili. Questo *swing* speciale è però l'unica licenza presa dai programmatori nordamericani e il resto del gioco segue in maniera fedele la realtà; nel corso di ogni partita quindi bisogna fare attenzione alla posizione degli ostacoli (*bunker*, laghetti e alberi su tutti) alla distanza dalla buca, e di conseguenza alla mazza da scegliere e infine alla forza del vento, solitamente abbastanza fastidioso e che dev'essere preso sempre in seria considerazione se si vuole avere qualche speranza di avvicinarsi alla buca. Classica quindi l'impostazione strutturale e classica anche la realizzazione tecnica, nella media se confrontata con altre produzioni del genere; la grafica, che a prima vista sembra particolarmente curata e ricca di dettagli, mostra tutti i propri difetti quando con la pallina giunge nei pressi di elementi del fondale, a causa di un'evidente perdita di definizione. Positivo invece il giudizio per quanto riguarda le animazioni, dato che lo *swing* del giocatore è decisamente fluido e può contare su un buon numero di *frames*. Mediocre il sonoro, decisamente limitato. Se escludiamo qualche commento e la presenza dei soliti effetti di fondo, buona parte della partita si svolge nel silenzio più totale; non si tratta comunque di un fatto particolarmente negativo, visto che in questo modo viene favorita la concentrazione e si riesce a giocare più tranquilli e rilassati. I motivi che possono spingere all'acquisto di **Tiger Woods '99** non sono quindi molti, a meno che non siate fan del giovane giocatore statunitense, peraltro non particolarmente simpatico: mancano infatti quelle novità e quelle caratteristiche in grado di distinguere il titolo di Electronic Arts dalle molteplici simulazioni del genere disponibili su PlayStation. Un titolo nella norma, discreto e nulla più, che può tranquillamente essere evitato da chi già possiede una simulazione golfistica.

Marco Ravetto

Casa	**Electronic Arts**
Sviluppatore	**Interno**
N. Giocatori	**1-4**
Genere	**Sportivo**

Giudizio globale **74**

▲ Utilizzando il colpo speciale potrete assistere ad alcuni effetti speciali, oltre a mandare la pallina lontanissimo.

▲ Se vi avvicinate a qualche elemento del fondale (come l'albero sulla sinistra), noterete un'evidente perdita di definizione.

L.69.000

L.138.000

E IN PIU' MEGAREGALO!

Aut. Min. Rich.

Studio Più

Questo incredibile porta CD
in omaggio
con ogni orologio

- Movimento digitale al quarzo, con funzioni di ora, data, doppio allarme
- Cronometro, timer, doppio fuso orario e segnale orario
- 100 mt impermeabile
- Funzione di illuminazione interna elettroluminescente
- 30 modelli di differenti colori

GARANZIA 24 MESI

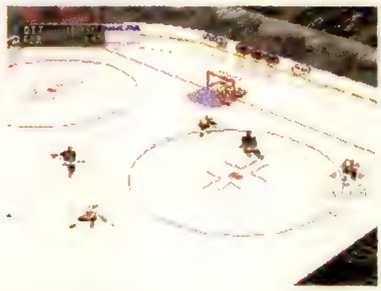
VAGARY Tekno

Garantito da CITIZEN

Review

NHL Face Off '99

Ogni volta che viene prodotta una simulazione di hockey su ghiaccio, la domanda che tutti si pongono è "sarà meglio o peggio di **NHL** della Electronic Arts?" Il titolo della casa americana infatti può essere tranquillamente considerato il metro di paragone del genere e ogni aspirante al trono di miglior simulazione di hockey deve prima superare il confronto con questo gioco. Ad accettare la sfida sono ora i prolifici 989 Studios con **NHL Face Off '99**, titolo in cui sono presenti tutte le franchigie della lega americana, oltre ad alcune fra le più famosi nazionali.



▲ Segnare non è semplice, anche se esistono un paio di trucchetti decisamente efficaci.

▲ Prima di un ingaggio vengono mostrate alcune statistiche dei giocatori.

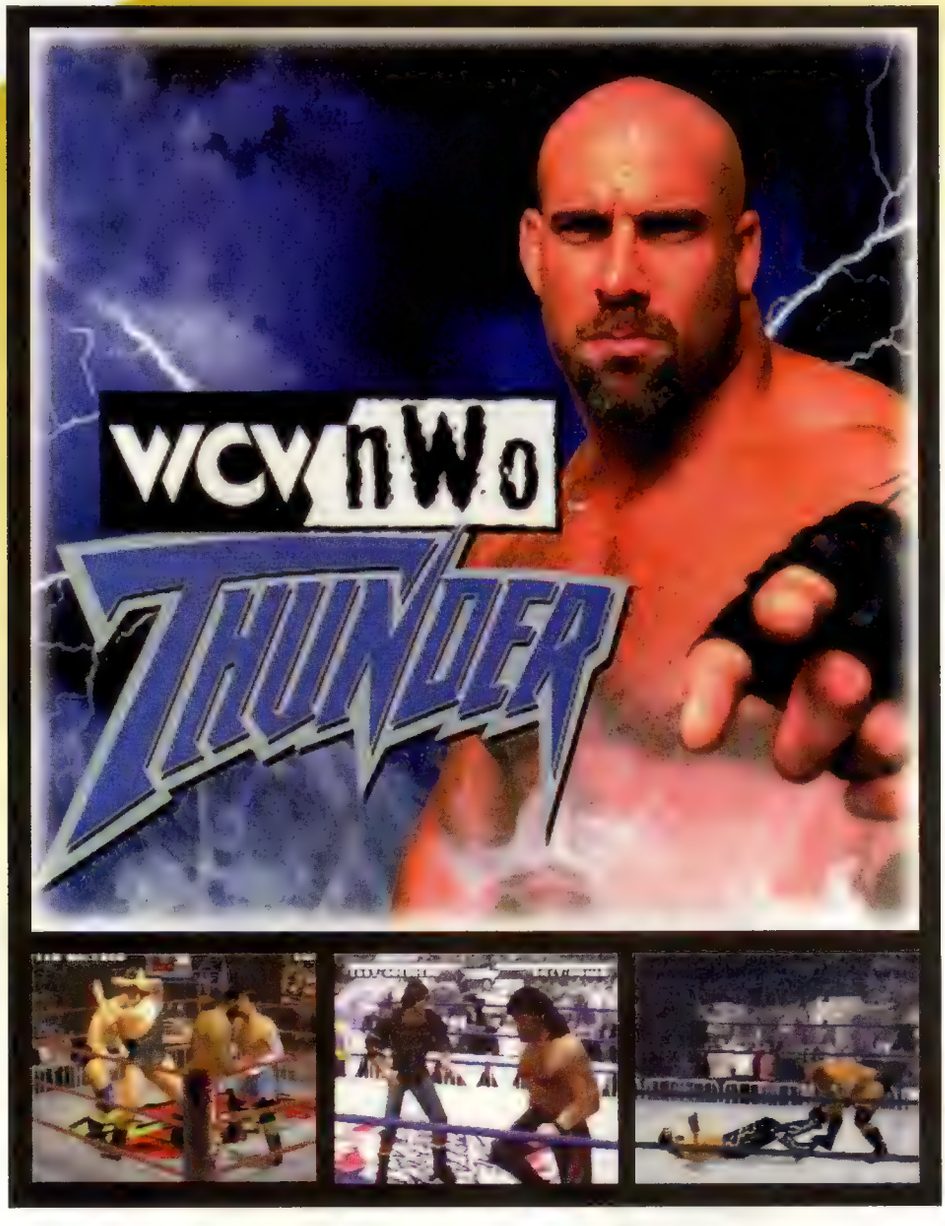
Una delle caratteristiche peculiari di **NHL Face Off '99**, evidente sin dai primi istanti di gioco, è l'estrema velocità dei giocatori sul ghiaccio utilizzando i settaggi base (è possibile anche aumentare o diminuire la velocità, con una barra che varia tra il 25 e il 100 e che inizialmente è a 50): l'azione si svolge infatti in maniera estremamente rapida, tanto che è quasi sempre consigliabile passare il disco a un attaccante e cercare di giungere nei pressi della porta avversaria eseguendo un passaggio (oppure tirando) solo una volta di fronte al portiere dell'altra squadra. Malgrado la notevole velocità, e quindi la possibilità di vedere un numero impressionante di conclusioni verso l'estremo difensore avversario, non è però semplice segnare un gol: i portieri controllati dalla CPU infatti sono agili e scattanti e raramente si fanno sorprendere dalle conclusioni, siano esse dalla distanza che da vicino. Esistono però un paio di tecniche (il tiro in diagonale subito dopo aver superato la linea blu e il tiro al volo con passaggio laterale verso il centro) che, se eseguite in maniera corretta, consentono di segnare con estrema regolarità e di vincere senza troppi problemi un incontro. Non è certo una novità nel campo delle simulazioni sportive, ma rimane un vero peccato, dato che il risultato finale è designato più dalla capacità di scovare e imparare al meglio queste tecniche piuttosto che all'inventiva e alla fantasia del giocatore. Altro elemento che ci ha lasciato abbastanza perplessi è il comportamento degli arbitri: capita spesso (per non dire sempre) che le cariche con bastone dalle spalle non vengano sanzionate con due minuti di penalità, mentre si può finire in panca puniti per interventi decisamente più veniali e meno voluti. La panca puniti è invece garantita in caso di rissa (cinque minuti di penalità), elemento che torna a far parte delle simulazioni di hockey dopo essere stato "censurato" in molte produzioni del genere: al contrario di quanto accade nella realtà, in cui spesso i due contendenti vengono separati dagli arbitri, in questo caso viene lasciato il tempo per un breve incontro di boxe, in cui sono messe a disposizione del giocatore un paio di prese e altrettanti colpi. Gli elementi di contorno sono stati quindi curati con attenzione: prima dell'inizio delle partite è possibile ascoltare l'inno americano, tra una pausa e l'altra compaiono su schermo dati statistici sui giocatori e sulla squadra, e il replay è decisamente ben realizzato, anche se utilizzando questa modalità sono visibili alcune imprecisioni grafiche. Discreta tutto sommato anche la realizzazione tecnica, che per quanto riguarda il sonoro può contare sull'apporto di due popolari telecronisti americani e sui soliti effetti di fondo, non male le animazioni, mentre le inquadrature, fatto abbastanza raro in questo genere di giochi, consentono di avere quasi sempre ben chiaro ciò che sta accadendo sul terreno di gioco e di costruire azioni abbastanza manovrate. Insomma, pur non essendo un vero capolavoro, **NHL Face Off '99** è una produzione interessante: gli appassionati di questo sport dovrebbero almeno provarlo, anche se chi è già in possesso del capolavoro di Electronic Arts potrebbe rimanere leggermente deluso.

Marco Ravetto

Casa	**989 Studios**
Sviluppatore	**Killer Game**
N. Giocatori	**1-8**
Genere	**Sportivo**

Giudizio globale **76**

DIVENTA IL BOSS DEL RING



SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

Rivivi le gesta dei campioni del wrestling grazie a questo gioco per PlayStation nel quale potrai impersonare i 60 lottatori più famosi: Hulck Hogan, Ric Flair, Sting, Randy Savage e molti altri. Potrai lottare da solo, contro un tuo amico o cimentarti in una frenetica Royal Rumble. Il tutto con un occhio di riguardo al realismo, dal momento che potrai effettuare tutte le tipiche mosse dei wrestler,combattere nelle arene originali e goderti il commento vocale di Tony Schiavone e Mike Tenay.

www.3dplanet.it

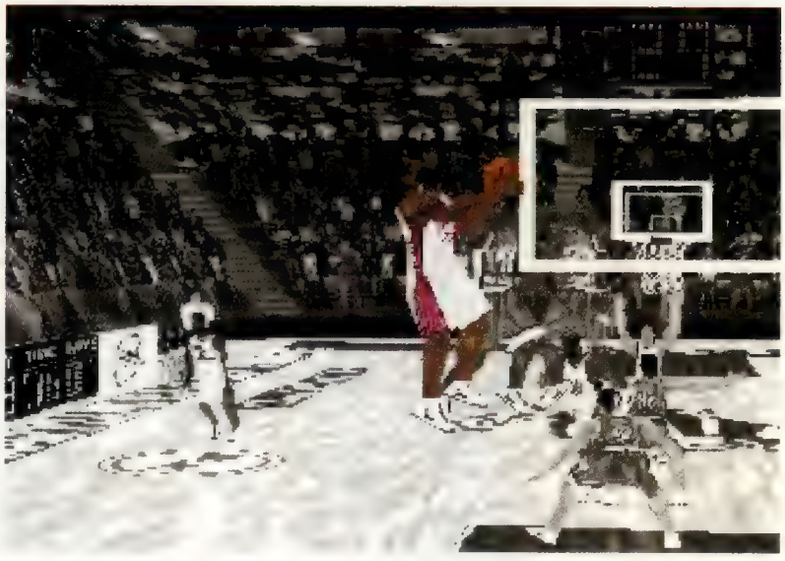
Distribuito da

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

adv: info@graphinet.it

NCAA Final Four '99

Con una puntualità più svizzera che statunitense (e degna della migliore EA) ecco arrivare, in tempo per la *March Madness*, una simulazione cestistica dedicata ai talenti delle università americane. Sarà un titolo meritevole di entrare nei pro o che necessita ancora di qualche anno di colege per farsi le ossa?



▲ Dopo una giocata particolarmente spettacolare è possibile ammirare il classico replay.

Fra tutte le sigle che contraddistinguono lo sport americano, quella che comprende il maggior numero di discipline è senza dubbio la NCAA; infatti, se NBA, NFL e NHL sono le sigle con cui sono conosciute rispettivamente le leghe professioniste di basket, football americano e hockey su ghiaccio, con il termine NCAA si intendono tutte le attività sportive a livello universitario. Proprio i campionati universitari, al contrario di quanto si potrebbe immaginare, sono uno tra gli eventi di maggior richiamo negli Stati Uniti: per fare un esempio, le *Final Four* di basket riescono ad ottenere un numero di spettatori quasi paragonabile a quello del *Superbowl*, e nel mese in cui si svolge il torneo ad eliminazione diretta (64 squadre, selezionate in base a criteri abbastanza complessi da spiegare) si viene a creare un'atmosfera del tutto particolare, denominata *March Madness* (follia di marzo) con migliaia di persone che si recano al palazzetto dello sport per vedere la propria *alma mater* che tenta di arrivare fino alla vittoria finale. Volete replicare tutto questo, ma non avete la possibilità di andare in America? Semplice, inserite nella vostra PlayStation **NCAA Final Four '99** e il gioco è fatto...

▼ Nei momenti difficili della partita si può chiedere l'aiuto della folla per "mandare in confusione" gli avversari.

He got game

Rispetto ad altre produzioni del genere, in **NCAA Final Four '99** sono presenti alcune differenze più o meno evidenti a livello strutturale che, una volta tanto, rendono il titolo di 989 Sports diverso dai vari **Total NBA, NBA Live, In The Zone** e compagnia bella. La prima e più importante novità risiede nell'inserimento di un nuovo metodo di controllo del tiro, (che può anche essere disattivato), mediante una barra che appare di fianco al giocatore. A seconda del livello di difficoltà settato, sulla barra si potranno trovare un settore verde e, alla difficoltà maggiore, un piccolo segno più chiaro che indica il punto di massima precisione; giocando a livello *freshman* o *sophomore* è abbastanza semplice segnare, dato che nella maggior parte dei casi è sufficiente tirare nella zona verde, mentre a livello *junior* o *senior* è necessaria una precisione decisamente superiore e bisogna sempre concludere nei pressi della linea più chiara. Ovviamente le differenze tra i vari livelli di difficoltà non si limitano alla maggiore o minore semplicità nel tiro, ma riguardano anche le capacità tecniche delle formazioni avversarie, che diventano via via sempre più forti; è quindi consigliabile partire da *sophomore* (a livello *freshman* il gioco è troppo semplice e si segna praticamente ad ogni possesso di palla), per poi, dopo aver accumulato la giusta esperienza, passare di categoria senza rischiare di subire umilianti sconfitte.

Hoop Dreams

Scelta la propria formazione preferita, il tipo di competizione a cui si vuole prendere parte e regolata tutta una serie di parametri che riguardano, ad esempio, la durata dell'incontro, la velocità del gioco e la presenza o meno di infortuni, non resta altro da fare che scendere in campo e prepararsi ad affrontare un'emozionante sfida di college basket. Iniziata la partita, dopo aver superato l'impatto non proprio positivo con la grafica, deludente a causa soprattutto della scarsa definizione dei giocatori (le animazioni invece sono discrete, soprattutto per quanto riguarda le numerose schiacciate presenti) si può notare che giocatori controllati dalla CPU si comportano in maniera abbastanza realistica, commettendo interventi fallosi nel caso vengano superati (fatto che non accade in molti titoli del genere, in cui una volta evitati i difensori si può schiacciare quasi sempre indisturbati) e curando con attenzione i rispettivi avversari; peccato solo che, in alcuni casi si assista a giocate e situazioni che hanno ben poco a che vedere con il basket reale. Mi è capitato più di una volta, per esempio, di stoppare un avversario e di vedere la

Si ringrazia Halloween Games per il gioco

▲ La barra di tiro è una trovata decisamente interessante; peccato solo che in alcuni casi sia troppo semplice segnare.

palla terminare nuovamente nelle sue mani, senza che questo facesse neanche un passo, oppure di tirare 22 (e dico ventidue!) tiri liberi con lo stesso giocatore eseguendo sempre la stessa entrata e subendo ogni volta il medesimo intervento falloso. Ovviamente questi elementi rendono meno interessante il gioco e causano un'evidente diminuzione della giocabilità e della longevità, aspetto comunque garantito dalla già citata opzione che consente di prendere parte a una stagione completa (comprese le gare che precedono il torneo vero e proprio, che potremmo definire *regular season*) oppure direttamente alla fase finale, il torneo vero e proprio. Peccato poi che, pur trattandosi di una licenza ufficiale, non siano presenti i nomi dei giocatori, ma che i vari cestisti siano riconoscibili solamente dal numero e dalle caratteristiche tecniche: d'altronde sappiamo quanto siano severe le norme che regolano la NCAA, con i giocatori universitari che non possono beccare una lira durante tutti gli anni del college, quindi non possiamo lamentarci eccessivamente...

Blue Chips

Tutto sommato **NCAA Final Four '99** è un titolo discreto, che però, come spesso accade, avrebbe potuto essere senza dubbio migliore; la realizzazione tecnica, come già sottolineato, è caratterizzata da alcune lacune a livello grafico (scarsa definizione dei giocatori, bilanciata da animazioni discrete) e da un sonoro che non si distacca da altre produzioni del genere grazie alla telecronaca di Quinn Buckner che commenta le principali giocate. L'inserimento della barra per le conclusioni è senza dubbio una trovata interessante, visto che finalmente si può avere un controllo quasi completo sul tiro, anche se, purtroppo, è leggermente troppo semplice segnare, soprattutto ai livelli di difficoltà più bassi; con una maggiore attenzione e cura i programmatori americani avrebbero potuto realizzare un gioco decisamente interessante, il cui acquisto sarebbe stato indispensabile per tutti. Così invece, solo gli appassionati di questo sport dovrebbero prenderlo in seria considerazione.

Marco Ravetto

Casa	**989 Studios**
Sviluppatore	**Killer Game**
N. Giocatori	**1-8**
Genere	**Sportivo**

Giudizio globale **78**

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189 - E-mail: flashgames@iol.it
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - AMIGA - NINTENDO 64
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

OFFERTISSIMA!!! - TELEFONA PER CONOSCERE IL PREZZO COMPLETO

ABE'S EXODUS	E	TEL.
ACE COMBAT 2	E	88000
ACTUA TENNIS 2	E	88000
ALUNDRA	E	88000
APOCALYPSE	E	TEL.
ASTEROID	E	88000
BATMAN E ROBIN	E	89000
BLASTO	E	72000
BLOODY ROAR	E	84000
BOMBERMAN WORLD	E	78000
BREATH OF FIRE 3	E	TEL.
BROKEN SWORD 2	E	88000
BUSHIDO BLADE	E	84000
BUST A MOVE 2	E	48000
BUST A MOVE 3	E	64000
CAESAR'S PALACE 2	E	96000
CIRCUIT BREAKERS	E	88000
COLIN MCRAE RALLY	E	89000
COLONY WARS	E	78000
COLONY W. - VENGEANC	E	TEL.
COMMAND 2C RED ALERT	E	84000
CONSTRUCTOR	E	89000
CRASH BANDICOOT 1	E	48000
DESCENT 2	E	78000
DESTRUCTION DERBY 2	E	48000
DIABLO	E	84000
DIE HARD TRILOGY	E	48000
DUKE NUKEM 3D	E	74000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	E	88000
FADE TO BLACK	E	48000
FIFA 99	E	TEL.
FIFTH ELEMENT	E	89000
FLUID	E	72000
FORSAKEN	E	78000
FROGGER	E	78000
GRAN TURISMO	E	89000
G.T.A.	E	58000
HEART OF DARKNESS	E	89000
HERCULES	E	48000
INT. SOCCER PRO	E	49000

FORMULA 1 '98 L. _8_00
BUST A GROOVE L. _3_00
LIBERO GRANDE L. _8_00
SPYRO THE DRAGON L. _2_00
CRASH BANDICOOT 3 L. _4_00
I.S.S. PRO '98 L. _9_00

INT. S.S. SOCCER PRO 98	E	89000
KURUSHI I	E	68000
JUDGE DREDD	E	88000
MADDEN NFL 98	E	78000
MADDEN NFL 99	E	92000
MASTER OF TERAS KASI	E	84000
MDK	E	78000
MEDIEVIL	E	89000
METAL GEAR SOLDIER	U	114000
MORTAL KOMBAT 4	E	88000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	E	48000
MOTORACER 2	E	88000
MOTOR HEAD	E	78000
MUSIC	E	TEL.
NAMCO MUSEUM 4-5	E	68000
NASCAR 99	E	TEL.
NBA LIVE 99	E	92000
NHL 98	E	68000
NHL 99	E	92000
NINJA	E	88000
NUCLEAR STRIKE	E	49000
ODD WORLD-ABE'S-ODDYSEE	E	58000
O.D.T.	E	88000
OVER BOARD	E	68000
PGA TOUR GOLF 98	E	86000
PITFALL 3D	E	84000
POINT BLANK	E	76000
POINT BLANK + PISTOLA	E	139000
PREMIER MANAGER 98	E	78000
RASCAL	E	74000
RESIDENT EVIL 1	E	49000
RESIDENT EVIL 2	E	TEL.
RIDGE R-TYPE 4	J	TEL.
ROAD RASH 3D	E	84000
R-TYPE	E	TEL.
RUSHDOWN	E	88000
SOUL BLADE	E	49000
SPIDER	E	68000
STREET FIGHTER COLL.	E	84000
STREET FIGHTER EX PLUS	E	78000

SEGA DREAMCAST
PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
PREZZI PER CORRISPONDENZA
NOVITÀ GAME BOY A COLORI

STREET FIGHTER ZERO 3	J	TEL.
TEKKEN 2	E	48000
TENCHU	E	89000
TEST DRIVE 4X4	E	84000
TEST DRIVE 5	E	88000
TIME CRISIS	E	78000
TIME CRISIS + PISTOLA	E	129000
TOCA TOURING CAR	E	52000
TOCA TOURING CAR 2		TEL.
TOKYO HIGHWAY	E	68000
TOMB RAIDER 1	E	52000
TOMB RAIDER 2	E	78000
TOMB RAIDER 3	E	TEL.
TOMMY MAKINEN RALLY	E	74000
TOPOLINO ADVENTURES	E	48000
TOTAL DRIVING	E	78000
TOSHINDEN 3	E	78000
V - BALL (V - VOLLEY)	E	84000
VICTORY BOXING 2	E	88000
VR SPORTS BASEBALL 99	E	88000
WARGAMES		88000
WILD 9	E	84000
WILD ARMS	E	78000
WORLD CUP 98	E	64000
WWF WARZONE	E	89000
TITOLI PLATINUM	E	TEL.
OCCASIONI DA LIRE		29000

TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI PER PSX
DUAL SHOCK CONTROLLER L.52000 - MOUSE L.58000
MULTITAP L.58000 - PISTOLE PER PSX
ASCII GRIP - MEMORY CARD - TELEFONARE

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

Premier Manager Novanta Nove

Alla sua uscita nei negozi d'oltremanica, il titolo di Gremlin ha conquistato in brevissimo tempo il primo posto nelle classifiche di vendita dei giochi PlayStation: merito dell'effettivo valore del gioco o colpa della solita, smodata, insaziabile "voglia di calcio"?

Il segreto del notevole successo ottenuto da quasi tutti i giochi di calcio manageriale pubblicati per PC negli ultimi anni va probabilmente ricercato nel fatto che, in titoli come questi, gli utenti trovano la possibilità di coronare quello che è probabilmente il sogno comune di tutti gli appassionati di sport: poter gestire *in toto* una propria squadra personale vestendo in una volta i panni dell'allenatore e dell'amministratore. In effetti l'opportunità di poter finalmente operare, nella propria "società virtuale", tutte quelle scelte che altrimenti sarebbero rimaste esclusivamente confinate alle tradizionali discussioni da bar, è indubbiamente suggestiva. Il grosso problema di questo genere di titoli risiede però nel fatto che, a causa della loro particolare struttura di gioco (la parte *arcade*, quella con l'azione vera e propria, è quasi sempre del tutto assente: l'utente in genere deve limitarsi a muoversi tra i vari menu, operando le scelte necessarie e aspettando con ansia il maturare degli eventi), essi si sono sempre dimostrati più adatti alla fruizione su un PC piuttosto che su una console. Vedremo dunque se, dopo la mezza delusione del primo capitolo di **Premier Manager**, pubblicato l'anno scorso, Gremlin sarà riuscita, con questa versione 99, a realizzare una valida proposta di calcio manageriale anche per i possessori di PlayStation.

▼ Il testimonial della versione italiana di Premier Manager sarà nientemeno che Alberto Zaccheroni.

Moggi-Ancelotti o Galliani-Zaccheroni?

La prima schermata di selezione che vi si presenterà agli occhi una volta caricato il CD, vi consentirà di effettuare alcune scelte di base, su cui sarà poi incentrato tutto lo sviluppo del gioco: quando avrete deciso a quale campionato prendere parte (sono disponibili quello inglese e quello italiano), quanti giocatori umani far partecipare alla stagione (da uno a quattro), e se vorrete attivare o meno l'opzione per l'invecchiamento degli atleti con il passare degli anni, sarà il momento di scegliere la modalità di gioco con cui partire. Selezionando *Manager* vi sarà consentito di guidare fin dall'inizio (e per tutto il gioco) una qualsiasi squadra tra quelle disponibili, mentre in *Career* sarete obbligati a fare la cosiddetta "gavetta": comincerete allenando un team di qualche serie minore e, con il passare degli anni, a seconda dell'abilità da voi dimostrata e dei risultati raccolti, noterete che i responsabili delle società vostre rivali inizieranno ad accorgersi di voi, e a questo punto starà alla vostra discrezione valutare se accettare o meno le varie offerte che vi arriveranno. Una volta decisa la squadra da dirigere sarà il momento di passare all'azione: evidentemente la prima cosa da fare consisterà nell'analizzare la situazione vigente nella società dalla quale siete appena stati assunti. A tale proposito bisogna dire che le possibilità di monitoraggio concesse all'utente sono decisamente parecchie (per darvi un'idea, sono presenti alcuni grafici che vi permetteranno di tenere in ogni istante sotto controllo non solo l'andamento in classifica della vostra squadra, ma pure le presenze medie di spettatori e il trend del bilancio entrate/uscite). In ogni caso non preoccupatevi perché, dopo il comprensibile smarrimento iniziale che proverete innanzi all'immensa quantità di parametri da tenere sotto controllo, constaterete come, una volta preso confidenza con il sistema di gioco, il tutto si dimostrerà più semplice e intuitivo di quanto potesse sembrare di primo acchito. Per partire con il piede giusto potreste quindi cominciare, ad esempio, dando un'occhiata alla rosa di giocatori a disposizione, magari cercando di individuarne le eventuali carenze e squilibri, cosicché possiate andare ad operare subito sul mercato alla ricerca del giocatore che vi

▲ In occasione di match particolarmente importanti è anche possibile "incentivare" i propri giocatori con dei premi-partita.

▲ Volendo, potrete anche ordinare l'esecuzione di lavori di ampliamento per lo stadio: che ne dite di un Cibali da 90 mila posti?

▲ Nel caso decidiate di controllare il Milan, direi che la prima cosa da fare (come nella realtà) sarà vendere Ziege...

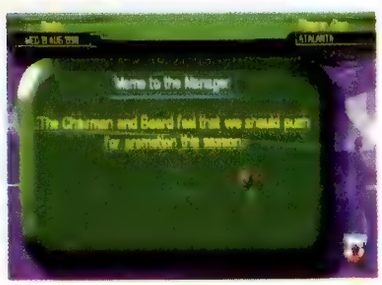
▲ Attenti a non aumentare troppo i prezzi dei biglietti o gli spettatori cominceranno a diminuire.

▲ Se avete intenzione di comprarvi questo gioco, mettete in conto anche una memory card nuova: per salvare occorrono ben 15 blocchi!

manca; oppure, nel caso siate soddisfatti dei nomi su cui potete già contare, vi converrà concentrarvi sulla pianificazione di allenamenti specifici, mirati al miglioramento dei vari *skills* di ogni singolo atleta.

L'allenatore nel pallone

La stagione vera e propria avrà un diverso svolgimento a seconda della squadra che avrete deciso di controllare: se dunque allenando un team di una serie minore, vi troverete ad affrontare quasi esclusivamente partite di campionato, viceversa, mettendovi alla guida di società come il Milan o la Juventus, oltre ai match di campionato dovrete disputare una notevole serie di incontri tra coppe (nazionali ed internazionali) e amichevoli. Ovviamente anche le aspettative di coloro che vi hanno ingaggiato saranno differenti a seconda del livello di partenza della vostra squadra: mentre nel Venezia un torneo condotto intorno a metà classifica sarà ritenuto soddisfacente dalla dirigenza, nell'Inter basteranno un paio di sconfitte consecutive per farvi giungere le prime critiche (a tal proposito va detto che l'umore della dirigenza vi verrà segnalato grazie ad alcune "comunicazioni ufficiali" che appariranno sullo schermo in genere ogni quattro-cinque partite). Analogamente a quanto avveniva nel precedente episodio di **Premier Manager**, neppure in questa versione 99 è stata introdotta la possibilità di partecipare attivamente allo svolgimento dei vari incontri: similmente a quanto avviene in effetti nella realtà, per l'allenatore non c'è spazio sul campo di gioco (almeno in Italia, mentre in Inghilterra...), quindi durante i match potrete al massimo operare qualche sostituzione, o ordinare qualche cambiamento tattico, limitandovi per il resto a prendere atto passivamente del risultato finale. Magra consolazione, alla conclusione di ogni incontro, oltre ai tabellini statistici, potrete consultare i cosiddetti *highlight*), ovvero una sorta di sintesi (generata grazie all'utilizzo dello stesso motore grafico visto in **Actua Soccer 2**) in stile *90° Minuto* di ciò che è avvenuto in campo.



La stagione in un'ora

Considerata la limitata importanza che in un titolo come questo può rivestire l'analisi della realizzazione tecnica (giudicare grafica e sonoro sarebbe senza senso visto che il 99% del tempo di gioco si passa smanettando tra i vari menu) credo che l'esame vada concentrato principalmente sulla qualità della meccanica di gioco e sulla capacità del prodotto di dimostrarsi interessante anche sul lungo periodo. A tal proposito devo dire che anche in questo *Premier Manager* ho riscontrato uno dei difetti più comuni a tutte le altre simulazioni dello stesso genere: qualsiasi sia la squadra che ci si trova a controllare e qualunque sia la validità dei giocatori a disposizione, l'impressione è sempre che i risultati sul campo rispecchino solo in minima parte tutti gli sforzi compiuti durante la settimana di allenamento e di pianificazione manageriale. A dire il vero anche nel calcio reale l'introduzione di nuovi schemi di gioco e la sostituzione di qualche giocatore o addirittura dall'allenatore, portano solo raramente a risultati immediati, ma in **Premier Manager** in certi casi si ha proprio l'impressione che lo svolgimento delle partite non venga assolutamente influenzato dalle vostre scelte. Basti pensare che in un paio di occasioni ho provato a disputare più volte lo stesso incontro (caricando un campionato precedentemente salvato su *memory card*) cambiando le disposizioni tattiche ed i giocatori in campo, ma ho ottenuto sempre lo stesso risultato finale. Un altro esempio abbastanza frustrante si è avuto quando, constatata l'assoluta sterilità di uno dei miei attaccanti, ho deciso di prosciugare le casse della società facendole sostituire tale giocatore nientemeno che con Ronaldo (che secondo i *ratings* di **Premier Manager** è il miglior giocatore in assoluto del campionato): bene, che ci crediate o no, dopo ben dodici partite quest'ultimo (analogamente al suo predecessore) non era ancora riuscito a segnare un solo gol! In definitiva tale titolo, nonostante possa contare su una notevole ampiezza di variabili che gli permettono di non sfigurare assolutamente neppure se paragonato alle migliori produzioni dello stesso genere per PC, si dimostra allo stesso modo concettualmente piuttosto limitato, sia per la completa mancanza di una parte giocata vera e propria (come non ricordare a tal proposito lo stupendo **Player Manager** per Amiga?) che per l'impressione, riscontrabile in diverse circostanze (constatando i risultati dei vari incontri), di assistere ad un film in cui è stato già tutto scritto.

Igor Berzi

Casa	**Gremlin Interactive**
Sviluppatore	**Interno**
N. Giocatori	**1-4**
Genere	**Manageriale**

Giudizio globale **82**

Viva Football

Cosa sarebbe successo se Maldini avesse fatto giocare Baggio contro la Francia sin dal primo minuto? E se l'ex-codino avesse segnato contro i galletti con quella splendida conclusione al volo? E ancora, se Albertini o Di Biagio non avessero sbagliato i rigori, avremmo vinto i Mondiali? Se tutte queste domande vi assillano e volete cercare di "cambiare" la storia, perché non provare **Viva Football**?

Una delle caratteristiche peculiari di **Viva Football**, ennesima simulazione calcistica per PlayStation, è data dalla possibilità di ricreare qualsiasi match a livello internazionale degli ultimi anni: se volete quindi rivivere le edizioni dei mondiali in cui Pelé dominava incontrastato oppure ripercorrere il trionfale cammino italiano di Spagna '82 non vi resta che selezionare l'apposita opzione e iniziare a giocare. Ovviamente, a seconda del periodo storico selezionato, vi saranno dei cambiamenti nelle regole e nel comportamento arbitrale: è noto infatti che negli anni '60 e '70 gli arbitri fossero decisamente piùpermissivi e i portieri potessero raccogliere con le mani i retropassaggi dei propri difensori, mentre nelle sfide piùrecenti bisogna fare attenzione a non intervenire troppo duramente (in special modo da dietro) se non si vogliono rischiare sanzioni disciplinari e a non passare in maniera troppa avventata la palla al proprio estremo difensore. Ciò che invece non subisce alcun cambiamento è il sistema di controllo che, qualunque sia l'epoca prescelta, funziona sempre in maniera abbastanza precisa: i passaggi, i tiri e i cross sono facilmente eseguibili e con un po' di allenamento si possono costruire azioni manovrate con passaggi filtranti, uno-due e, in fase conclusiva girate volanti, tuffi e rovesciate. L'unico vero problema riguardo a questo aspetto della simulazione è la selezione del giocatore che mostra a volte evidenti lacune: può capitare infatti che alcuni calciatori non controllino la sfera (o addirittura la ignorino totalmente) quando questa si trova a pochi metri di distanza.

Una scelta decisamente particolare è quella fatta dai programmatori per quanto riguarda il sonoro: se tutte le ultime produzioni del genere sono caratterizzate dalla presenza dei commenti di popolari telecronisti (Caputi e Bulgarelli, Piccinini, Longhi...), in **Viva Football** si possono invece sentire le grida e i suggerimenti dei vari calciatori. Si tratta di una trovata discretamente interessante, dato che i compagni si squadra segnalano "vocalmente" eventuali scatti non visibili su schermo, permettendo quindi di eseguire giocate quasi alla cieca. Giudizio globalmente positivo anche per quanto riguarda l'impostazione grafica che può contare su un sacco di animazioni e intermezzi (quando si segna un gol è presente un numero veramente notevole di differenti esultanze) e su una discreta velocità e fluidità nell'azione.

Il principale difetto di **Viva Football** quindi, oltre alla già citata imperfezione nella selezione del giocatore, è data dalla mancanza di opzioni che consentano di partecipare a un campionato oppure di creare una lega. La possibilità di ricreare le piùfamose partite della storia (o di fare incontrare formazioni leggendarie che hanno giocato in epoche diverse) è senza dubbio interessante, ma la presenza di un vero e proprio torneo avrebbe senza dubbio incrementato la longevità. In definitiva **Viva Football** è senza dubbio un titolo interessante, che a causa di un paio di lacune non riesce però a inserirsi nell'Olimpo delle simulazioni calcistiche disponibili per PlayStation.

Marco Ravetto

▲ Peccato che la selezione dei giocatori non sia il massimo della comodità.

▲ Rivaldo festeggia dopo un gol: ecco una delle numerose esultanze presenti.

Casa	**Virgin**
Sviluppatore	**Interno**
N. Giocatori	**1-2**
Genere	**Sportivo**

Giudizio globale **80**

PREMIER MANAGER
NOVANTA NOVE

Raccomandato da
Alberto Zaccheroni

actua SPORTS

Sezione completa dedicata alla finanza e al mercato che include anche gli accordi commerciali con gli sponsor.

Tutte le società di Serie A e B, inglesi e italiane, stagione 98/99.

IL CALCIO MANAGERIALE A 360°.

Premier Manager 99 è una simulazione di calcio manageriale completa ed accurata che include ogni dettaglio della gestione calcistica dall'allenamento alle trasferte, dal delicato equilibrio del calcio mercato alle problematiche dei diritti televisivi. La versione in italiano è supportata da un testimonial d'eccezione: Alberto Zaccheroni.

- Statistiche complete su squadre e giocatori aggiornate a tutto il '98.
- Sistema di selezione unico per scegliere il proprio stile di gioco e decidere come e con quale intensità interferire nelle problematiche della squadra.
- Le squadre e i giocatori sono curati nei minimi dettagli, nulla è lasciato al caso compresi i dati sulle singole carriere.

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

WCW/NWO Thunder

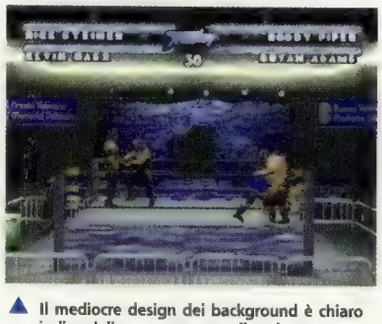
La storia delle simulazioni di wrestling, soprattutto su PlayStation, è stata sempre abbastanza travagliata: gli appassionati di videogiochi di più lunga data si troverebbero probabilmente in seria difficoltà se cercassero di individuare un solo titolo veramente valido di tale genere. Sarà **WCW/NWO Thunder** la classica eccezione che conferma la regola?

▲ La spettacolarità dei filmati introduttivi è purtroppo controbilanciata dalla tediosità della parte giocata vera e propria.

▲ Analogamente a quanto avviene nei veri incontri di wrestling, il combattimento prosegue anche fuori dal ring.

WCW/NWO Thunder si apre con uno spettacolare FMV che, utilizzando uno stile molto simile a quello delle produzioni Electronic Arts (cui questo titolo sembra ispirarsi sotto diversi aspetti), vi farà da introduzione alle schermate con i vari menu di selezione: una volta configurato il gioco secondo le proprie preferenze per quanto riguarda i comandi e le impostazioni audio/video, prima di passare all'azione vera e propria vi sarà chiesto di decidere da quale personaggio farvi rappresentare sullo schermo e di stabilire il tipo di torneo e il tipo di incontro a cui volete partecipare. A tal proposito le possibilità di scelta sono decisamente numerose: potrete quindi dare inizio ad una sfida in singolo o in coppia contro un avversario elettronico o umano (nella modalità due contro due potrete decidere se lottare contro un vostro amico o se farlo combattere al vostro fianco sul ring), organizzando gli incontri su una semplice *exhibition* o su un più articolato torneo tra i molti a disposizione. Anche per quanto riguarda il numero di personaggi presenti all'interno del gioco, alla THQ pare non abbiano voluto fare economia: all'inizio potrete scegliere tra 32 fra i più famosi *wrestlers* dei circuiti WCW (*World Championship Wrestling*) e NWO (*New World Order*), ma, man mano che procederete e vincerete le varie competizioni, arriverete a un totale di oltre 60 atleti. I nomi sui quali potrete contare sono in pratica tutti quelli dei più famosi protagonisti del mondo del *wrestling*: vi troverete quindi ad impersonare i vari Hulk Hogan (che adesso si chiama Hollywood Hogan), Ric Flair, Sting (tranquilli, non si tratta del cantante...), the Giant Lex Luger e così via. » interessante segnalare come, nell'apposita schermata di selezione, oltre ad una scheda sulle caratteristiche fisiche ed atletiche dei vari personaggi, per ciascuno di questi vi sarà consentito di assistere ad un breve video di presentazione nel quale ognuno dei suddetti energumeni passerà qualche secondo a pronunciare (sbavando abbondantemente) inarticolate frasi di minaccia per chiunque volesse mettersi sulla strada tra lui e il titolo di campione del mondo (*that's wrestling!*). Se dunque la fase di contorno all'azione vera e propria si distingue per varietà e completezza, i giudizi si fanno molto meno positivi al momento di salire sul ring. Nonostante le animazioni dei personaggi siano abbastanza fluide, non si può non constatare come a livello di realizzazione grafica il gioco evidenzi dei limiti decisamente marcati, soprattutto considerando lo standard attuale delle produzioni PlayStation: il design dei protagonisti è assai spartano e in certi casi appena sufficiente per consentire all'utente di identificare negli atleti sullo schermo le controparti reali. Le *texture* dei fondali e del pubblico in particolare, a causa della loro bassissima definizione, evidenziano l'impiego di sforzi minimi a livello di programmazione. Il sistema di controllo è a dir poco ostico (sia utilizzando il pad in modalità analogica che digitale) e anche dopo un certo periodo di pratica, la lentezza con cui i *wrestlers* rispondono ai comandi impartiti, rende l'esperienza di gioco particolarmente frustrante. Le mosse a disposizione di ciascun personaggio sono abbastanza numerose e consentono di ricreare completamente anche i momenti più "folcloristici" della disciplina (oltre a picchiare gli avversari nei modi più fantasiosi potrete, ad esempio, dedicarvi ad aizzare la folla salendo in piedi sulle corde di sostegno...), ma ritengo che la notevole cura impiegata in **WCW/NWO Thunder** nel riproporre anche i particolari più insignificanti di uno sport come il *wrestling* non sia sufficiente a far passare in secondo piano i non trascurabili limiti a livello di giocabilità e realizzazione tecnica evidenziati dal titolo.

Igor Berzi



▲ Il mediocre design dei background è chiaro indice della scarsa cura realizzativa.

Casa	**THQ**
Sviluppatore	**Asmik**
N. Giocatori	**1-2**
Genere	**Sportivo/Picchiaduro**

Giudizio globale **75**

I FERRI DEL MESTIERE...

GAMESTER

PlayStation

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

Si ringrazia BG Games per il gioco

Snobow Kids Plus

Se siete stufi delle varie simulazioni di *snowboard* uscite quest'inverno, che affrontano questa disciplina in modo serio anche se non sempre rigoroso, ringraziate Atlus che ha pensato a voi: **Snobow Kids Plus** infatti vi offre il tutto in una prospettiva assai più fumettosa, mandando bellamente alle ortiche il realismo...

▲ Tanto bad clipping, azione sonnolenta e fondali scarni. Cosa volete di più dalla vita?

▲ I personaggi si buttano stancamente a capofitto su scoscesi pendii...

Snobow Kids Plus è la conversione per PlayStation di un titolo uscito parecchi mesi fa per Nintendo 64, che già nella sua prima incarnazione non aveva suscitato grandi entusiasmi, soprattutto a causa di un'azione davvero soporifera. Talvolta però il passaggio di piattaforma può giovare ad un gioco, quindi proviamo ad esaminare con imparzialità il titolo che ci troviamo fra le mani... La prima decisione da prendere, barcamenandovi come potrete tra i menù pieni zeppi di ideogrammi, è quella che riguarda l'atleta che vorrete impersonare: ce ne sono otto tutti molto bizzarri nell'aspetto e diversificati in base alla velocità, alla capacità di eseguire *trick* e alla destrezza in curva. La selezione del personaggio non è definitiva ma poco ci manca, poichÈ la partita si articola in una lunga serie di gare che si susseguono come se si trattasse della carriera agonistica del vostro personaggio, che con le proprie vittorie guadagnerà tanti bei soldini e i patentini d'accesso ai livelli superiori. Scelto il personaggio, passerete alla selezione delle varie modalità di gioco: le sezioni principali sono tre e vi consentono di competere in gare testa a testa con altri avversari, in sfide contro il tempo o in prove d'abilità di vario tipo. Se possiamo soprassedere dallo spiegare il *Time Attack*, le altre competizioni meritano invece maggiore attenzione. Nelle gare contro gli avversari avrete sei tracciati di diversa difficoltà a vostra disposizione, in cui battagliare con tre personaggi guidati dalla CPU. Ogni competizione è composta da un numero variabile di giri e quindi, una volta tagliato il traguardo, dovrete prendere lo *skilift* per tornare alla partenza. Per aggiungere un po' di pepe alla gara avrete a disposizione vari tipi di armamenti con cui arrecare danni agli avversari rallentandone così la corsa: inutile dire che i "nemici" potranno fare lo stesso con voi. Le prove di abilità sono tre: la prima è un particolare tipo di *Time Attack* in cui troverete sulle piste alcuni turbo con cui accelerare la vostra corsa (attenzione però, prendendoli il vostro personaggio diventerà ancora più incontrollabile). Le altri due sono una battaglia di palle di neve in cui sciando dovrete anche colpire più bersagli possibile e un *trick contest* in cui invece il vostro obiettivo sarà quello di esibirvi nel maggior numero possibile di acrobazie: (da notare comunque che i *trick* a vostra disposizione in questo gioco sono davvero pochi). Vista la diversità delle competizioni dovrete fare molta attenzione alla scelta della tavola, che potrete cambiare prima di ogni gara fra le numerose a vostra disposizione, catalogate sotto gli stessi parametri che distinguono i personaggi. Al termine di ogni gara verrete ricompensati con gloria e denaro, quest'ultimo utilizzabile per acquistare nuove tavole più performanti o per dare un look più alla moda al vostro personaggio.

Purtroppo la realizzazione tecnica di **Snobow Kids Plus** non è affatto all'altezza delle aspettative. L'azione è drammaticamente lenta e se questo, almeno all'inizio, può essere giustificato dal bisogno d'impratichirsi col gioco, anche più avanti non si raggiungono mai velocità agghiaccianti. Il peggio però è rappresentato dai fondali, scarni e alquanto brutti da vedere. Velocità bassa e pochi elementi sullo schermo: sarebbe logico attendersi che almeno il *bad clipping* fosse assente... Sbagliato. I poligoni appaiono pesantemente sullo schermo uno dopo l'altro, facendo veramente pensare di trovarsi fra le mani uno dei titoli peggio programmati negli ultimi tempi per PlayStation. Anche i controlli non sono il massimo e l'esecuzione dei *trick* risulta spesso assai difficoltosa. Purtroppo il peggio di **Snobow Kids Plus** è offerto dalla modalità a due giocatori: se infatti un bel testa a testa con un amico avrebbe potuto risollevare almeno in parte la valutazione del titolo Atlus, le attese vengono decisamente disilluse. Il già citato *bad clipping* raggiunge livelli che non pensavamo possibili sulla console Sony e a peggiorare il tutto ci pensa il fatto che la velocità d'azione è ulteriormente diminuita: in pratica gli sciatori sono quasi fermi e un numero incredibilmente basso di *frame* al secondo si susseguono sullo schermo. Ripassami **Cool Boarders 3**, va...

Marco Del Bianco

Casa	**Atlus**
Sviluppatore	**Interno**
N. Giocatori	**1-2**
Genere	**Sportivo**

Giudizio globale **52**

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH
SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

L'UNICO VOLANTE UFFICIALE DI

F1

Jordan GRAND PRIX

Calibrare, Puntare, Fuoco!

NOVITA'

REAL ARCADE GUN E' DISPONIBILE ANCHE NELLE VERSIONI: MIMETICA E SILVER.

Noi te la mostriamo aperta... tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force, Point Blank e tanti altri shotgun games.
Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

JOY TECH EUROPE

E' UN'ESCLUSIVA:

Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

Si ringrazia BG Games per il gioco

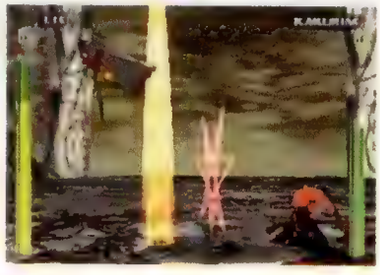
Eretzvaju

Ormai non si contano più i giochi ispirati all'animazione giapponese prodotti per PlayStation: titoli nella maggior parte dei casi realizzati in modo approssimativo da software house incapaci. Yuke's, la cui abilità è stata provata in più di un'occasione (**Soukaigi** per Square e la saga di **Toukon Retsuden** per Tomy), ha invece seguito il percorso contrario, sviluppando un picchiaduro in stile anime caratterizzato da un soggetto e da una meccanica di gioco completamente inediti...

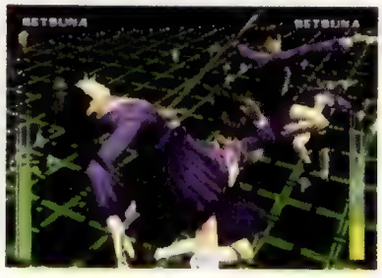
Tutto in **Eretzvaju** è stato ideato allo scopo di attrarre e soddisfare gli appassionati degli anime. La creazione della curata sequenza introduttiva iniziale è stata affidata all'AIC, casa molto nota nel campo dell'animazione nipponica. Il brano cantato che accompagna l'introduzione è opera di Masami Okui, un popolare cantante giapponese già più volte impegnato nella realizzazione di sigle di cartoni animati. La restante parte delle musiche presenta un'inconfondibile stile anime: il loro genere è piuttosto vario e si adatta perfettamente al personaggio a cui si riferiscono. Okui non è l'unico artista di successo contattato per la realizzazione del gioco. Tutti gli attori scelti per dare le voci ai personaggi sono esperti doppiatori, da tempo conosciuti ed apprezzati dall'anime fandom nipponico: a partire dalla popolarissima Kikuko Inue (la voce di Belldandy in Oh, Mia Dea), tutti i doppiatori hanno partecipato a serie animate e a videogiochi di successo come Gundam, Dragonball Z, Evangelion, **Metal Gear Solid**, **Soul Calibur** e **Street Fighter EX**. La medesima cura per i dettagli è stata apportata anche nella caratterizzazione dei dieci protagonisti del gioco, ognuno ispirato ad un differente genere dell'animazione giapponese: si va quindi dal genere super-eroistico a quello horror. Imitando quanto realizzato da Red per **Sakura Taisen**, la modalità di gioco principale è stata strutturata come se si ci trovassimo di fronte a episodi di una serie animata. Ogni particolare è stato considerato, dal logo ai catch eye utilizzati in televisione prima e dopo le pubblicità. Le scene che precedono o seguono ogni combattimento sono in tempo reale, mentre le immagini mostrate durante le anticipazioni dell'episodio successivo sono normali foto di gioco. Decisamente meno complesse le sequenze finali, costituite da brevi animazioni "fuse" con i titoli di coda: sarebbero stati di gran lunga preferibili delle sequenze animate, la cui mancata introduzione è da ricondurre molto probabilmente a motivi di costo. Le altre modalità di gioco comprendono 1 Player, Versus, Survival, Practice e Option: queste ultime contengono alcune opzioni extra che si attivano procedendo nel gioco e tra esse vi sono una galleria d'immagini e delle informazioni sui personaggi. Tutto in giapponese, ovviamente. Forte della propria esperienza nella grafica tridimensionale, Yuke's è riuscita a confezionare una grafica di tutto rispetto, arricchita dall'uso di effetti speciali e da una gestione dinamica delle inquadrature. I personaggi appaiono dettagliati e ben animati, sebbene presentino in alcuni casi perdite di poligoni. Meno complessi i fondali, costituiti da una miscela d'immagini e semplici elementi poligonali

Particolarmente curato dal punto di vista grafico e musicale, **Eretzvaju** presenta numerose carenze nella meccanica di gioco. Nel tentativo di rendere il titolo accessibile ad una più ampia fascia di pubblico, gli sviluppatori hanno realizzato un sistema di controllo troppo semplice, che riduce drasticamente la varietà di gioco. La pulsantiera è costituita da due soli tasti dedicati all'attacco e alla parata. Le sequenze di movimenti necessarie ad eseguire i colpi speciali sono estremamente semplici e, cosa ancor più grave, comuni a tutti i personaggi. Le prese possono essere effettuate a qualsiasi distanza: ne consegue che basta eseguirle appena dopo un colpo speciale che stordisca o costringa alla parata l'avversario per avere una buona possibilità di afferrarlo. Non si impiega molto tempo ad assimilare i controlli di **Eretzvaju**, ma è di durata altrettanto breve l'interesse per il gioco: una volta terminato con tutti i personaggi e visti i colpi speciali rimane soltanto un picchiaduro tecnicamente troppo povero per appassionare a lungo il giocatore. Una longevità ancor più ridotta se il giocatore non è per nulla interessato all'animazione nipponica...

Diego Cortese



▲ Dopo aver eseguito contemporaneamente uno scatto in avanti ci si affronta correndo parallelamente nella stessa direzione.



▲ Stranamente è possibile combattere contro un avversario abbigliato con il nostro stesso costume.

Casa	**Sony**
Sviluppatore	**Yuke's**
N. Giocatori	**1-2**
Genere	**Picchiaduro**

Giudizio globale **76**

da Pubblicità

ATL in Marseille

(see you in Barcelona)

ATL®
WORKING BOOTS

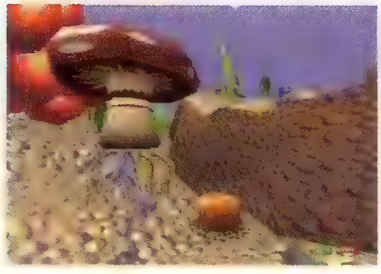
ONLY THE TOUGH

A Bug's Life

Tutti sappiamo che le formiche sono animali laboriosi e umili, tenaci e previdenti, e che le cicale invece muoiono ogni inverno.
Ciò che non sappiamo è quanto la vita di una formica possa diventare dura e faticosa quando l'insetto in questione ha il cuore di un sognatore e uno spirito libero, come nel caso di Flik.
A Bug's Life cerca proprio di dimostrarci che, oltre alle pedate e ai bambini sadici, le formiche devono temere anche pericoli ben più gravi.

▼ Graffiti sui muri del formicaio: non male.

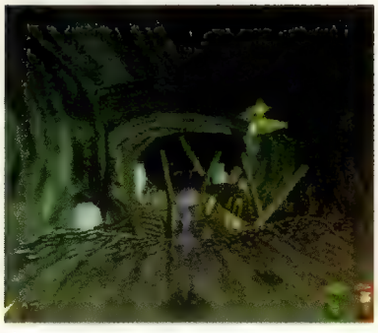
I pericoli per una formica possono essere rappresentati, per esempio, da una sciagurata masnada di locuste, a metà strada tra un manipolo di mercenari affamati di bottino e una banda di fuorilegge messicani che passano il Rio Grande ogni inverno. Le nostre amiche formiche, tra cui il buon Flik, si dannano infatti l'anima ogni santa estate per accumulare il cibo per l'inverno, dovendo anche tenere conto del fatto che una parte dev'essere demandata alla fame insaziabile delle locuste. E Flik non ci sta: dai suoi primi, disastrosi tentativi di alleviare la fatica della raccolta del cibo, da cui deriva la perdita totale dell'offerta per le locuste, e attraverso una pericolosa ricerca di insetti più grandi che proteggano il formicaio, approderemo ad avventure non indifferenti. Dopo l'affascinante **Toy Story**, la Disney ci riprova con un altro film ad animazione computerizzata, con il conseguente ed inevitabile *tie-in* videoludico. **A Bug's Life** si presenta come un *platform* 3D alla **Mario**, ovvero senza percorsi predefiniti. Nei panni del buon Flik, ci possiamo aggirare liberamente per il "megaminimondo" delle formiche, cercando di portare il nostro esoscheletro chitinoso alla fine del livello. Diciamo subito che, al contrario di altri prodotti Disney, **A Bug's Life** può vantare un discreto livello tecnico, un *engine* 3D di buona fattura e una meccanica di gioco che, pur apparendo palesemente orientata verso un pubblico di età contenuta, non si può definire semplicistica. La nostra formichina, come detto, si può muovere liberamente per il livello, ritornando sui propri passi quante volte vuole, e dispone di un ventaglio di mosse interessante: oltre a poter camminare, correre e saltare, può lanciare delle bacche per uccidere i nemici e utilizzare un raccogli-cibo inventato da Flik stesso. Se poi si preme due volte il tasto del salto, Flik mollerà un pestone a chi si trova sotto di lui. Ma l'aspetto più interessante è il notevole pollice verde che il nostro insetto preferito può vantare. Sparsi per il livello si trovano infatti dei semi, che possono essere raccolti e depositati dove si preferisce. A questo punto, Flik può scegliere il tipo di vegetale che desidera far crescere e piantare il seme nel terreno saltandoci sopra: di botto la pianta prescelta sboccerà dolcemente. La pratica si rivela utile quando, ad esempio, è necessario raggiungere una posizione sopraelevata: un bel fungo che fa da tappeto elastico e il gioco è fatto. Il porcino non basta? Una pianta di fagioli ci può portare più in alto. E se proprio il problema è più grande di noi, si può ricorrere alle margherite, che mosse dal vento creano una colonna di petali ascendente in grado di catapultarci a nuove altezze. Esistono altri tipi di piante, in grado di sfornare bonus di varia natura: certune producono bacche più potenti di quelle rosse, con cui si iniziano i livelli. Ogni volta che si trova il seme di una pianta di bacche, si avanza di un grado sulla scala di potenza dei proiettili, che via via si fanno più efficaci e acquistano capacità di autopuntamento. Gli insetti nemici più grossi e cattivi si possono sconfiggere solamente con le bacche più potenti.



▲ Sarà commestibile? Una volta estirpati i funghi, il seme rinasce al proprio posto.

Vita da formiche

Lo scopo del gioco, più che terminare il livello in sÈ, consiste di fatto nella ricerca dei tre tipi di bonus disponibili. Il primo ci viene regalato se raccogliamo i 50 chicchi di grano sparsi per ogni livello, alla stregua delle gemme di **Spyro**. E in questo la macchina di Flik viene in aiuto, risucchiando automaticamente i chicchi adiacenti. Il secondo bonus ci viene donato se riusciamo a trovare tutte e quattro le lettere che compongono il nome del protagonista. Il terzo se completiamo il potenziamento dei proiettili, ottenendo la bacca d'oro, arma più efficace del DDT contro quelle dannate vespe. I livelli sono strutturati in modo da



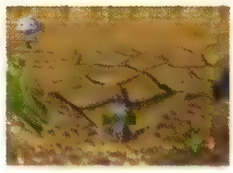
▲ Questa porta si aprirà quando avremo raccolto almeno 20 chicchi di grano.

poter essere terminati, volendo, in pochi minuti. Sta al giocatore cedere al bisogno maniacale di raccogliere tutto il raccoglibile. In genere, chicchi, lettere e bacche non sono nascosti in remoti angoli, anzi sono ben visibili: magari troppo in alto per essere raggiunti costringendo il giocatore a trovare i semi giusti per far crescere la pianta opportuna. Questa impostazione garantisce molta libertà: chi non ha voglia di impazzire dietro a *puzzle* ed enigmi può tirare più o meno dritto fino all'uscita, mentre chi passa notti insonni se non trova fino all'ultimo bonus avrà di che divertirsi. Per chi, come noi, predilige il primo frangente, si delinea qui uno degli aspetti negativi del gioco: la facilità. Se non si insiste nella raccolta degli oggetti, in poche ore si avranno esplorati una buona metà dei sedici livelli disponibili. I boss finali sono davvero deboli e la pletora di vite e *medikit* non rende certo le cose più difficili. Insomma, appare evidente che il gioco è destinato ai bambini, che di certo non bramano sfide impossibili.

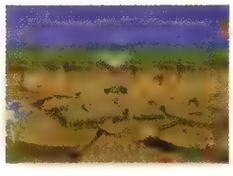
Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, bisogna sottolineare la grande complessità degli ambienti e la grande abbondanza di nemici, tutti molto dettagliati. Anche le *texture* si dimostrano grandemente definite, e l'azione non ha che qualche sporadico rallentamento. Un problema più grave risiede però nelle imprecisioni nel *sort* dei poligoni, che si manifestano unicamente quando ci si avvicina molto agli oggetti. Vedere fili d'erba che compenetrano tanto il terreno che Flik, mescolandosi in un caleidoscopio di poligoni, non è molto entusiasmante. Altro limite dell'*engine*, come spesso accade, è la benedetta telecamera. Posta alle spalle del personaggio, non si muove se non quando ci si ferma, con il risultato che se si inverte di botto la direzione di marcia, Flik si troverà a camminare verso lo schermo. Se ci si arresta, il punto di vista ritorna lentamente alle spalle. Il fenomeno, evidentemente frutto di una scelta, non è entusiasmante, in quanto costringe spesso a fermarsi per poter vedere cosa ci sia di fronte a noi. Nel complesso, la cosa è fastidiosa. Ma mai quanto l'imprecisione dei controlli, specie di quelli analogici, che rendono talvolta impossibile realizzare salti di precisione. Si finisce per utilizzare i tasti digitali, che danno un feeling migliore. La vibrazione del *Dual Shock* è supportata in maniera convincente.

Nel complesso, **A Bug's Life** non è affatto un brutto gioco: soffre di certo di alcune pecche, ma offre comunque un mondo complesso e colorato e qualche *puzzle* per chi è stufo di limitarsi a correre e saltare. Il limite più grande è forse rappresentato dall'eccessiva facilità, che rimanda a un *target* d'età piuttosto basso. Se però volete regalare un bel *platform* a un nipotino o un fratello minore, potreste farci un pensiero: chissà mai che qualche ora davanti a Flik e compagni non la spendiate anche voi.

Matteo Tenca



▲ Ma chi ce l'ha fatto fare? Passare questa landa desolata non sarà facile...



▲ ...ma per fortuna Madre Natura ci viene in aiuto!

Casa	Sony
Sviluppatore	Disney Interactive
N. Giocatori	1
Genere	Platform 3D

Giudizio globale **80**

NIGHTMARE GAMES SERVIZIO RIVENDITORI

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE VIDEO GIOCHI ED ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE.

SERVIZIO NOVITÀ

CHIAMATE PER RICEVERE IL NOSTRO LISTINO RIVENDITORI OPPURE CONTATTATE IL NOSTRO AGENTE (PER LA TOSCANA) PER RICEVERE UNA SUA VISITA E TOCCARE CON MANO I NOSTRI PRODOTTI.

NIGHTMARE GAMES
Via Del Can Bianco, 19
PISTOIA
Tel. 0573/28203

CONSOLE GAMES
Via Empolese, 162
Monsummano Terme (PT)
Tel.0572/953618

DISPONIBILE INOLTRE CONTRATTO FRANCHISING

SERVIZIO CASH AND CARRY

PRIMA VENITECI A TROVARE NEI NOSTRI PUNTI VENDITA O IN QUELLI DEI NOSTRI CLIENTI

TELEFONI E COMPUTER
Via Fiorentina, 78/A
Pistoia

VIDEO CIAK
Via Veneto, 12 - Livorno

VIDEO & SOUND
Via Malta 14/14A
Livorno

GAME OVER
Via Romana, 45/C
Arezzo

ELECTRONIC MANIA
Via Vittorio Veneto, 26
Lucca

Review

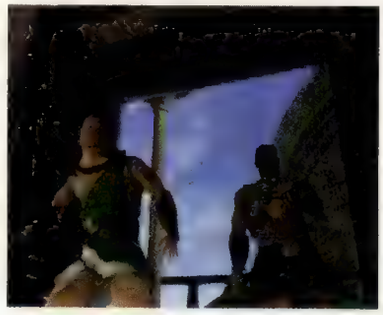
Atlantis

Certi videogiochi creano dipendenza, è un fatto ormai appurato e dimostrato più e più volte. Altri invece creano frustrazione e noia nel giocatore, uniti a rabbia e a un insano desiderio di prendere a calci la console. A quest'ultima categoria appartiene a pieno diritto **Atlantis**, avventura di Cryo che mostra difetti evidenti praticamente in ogni reparto...

Sono diversi gli elementi che decretano il successo o il fallimento di un videogioco; nel caso delle avventure, gli elementi più importanti sono senza dubbio la trama, che deve riuscire a mantenere desta l'attenzione del giocatore dai primi istanti di gioco fino a quando non compare sullo schermo la fatidica scritta "The End", la presenza di enigmi e di sfide che mettano a dura prova l'astuzia e l'intelligenza, senza però raggiungere livelli impossibili, e una realizzazione tecnica di buon livello che riesca a immergere il giocatore nell'avventura creando la giusta atmosfera. Tutti questi elementi latitano in **Atlantis**, titolo che, partendo dalla trama fino a giungere alla realizzazione tecnica, è caratterizzato dalla presenza di numerosi difetti. Mancano infatti tutti gli elementi indispensabili per rendere l'avventura interessante e coinvolgente; il compito del giocatore, nei panni del solito eroe di turno, è quello di salvare la principessa Rhea, rapita da un gruppo di ribelli che vuole impadronirsi del regno di Atlantis (non si tratta certo di una trovata molto originale), cercando nelle varie locazioni utili indizi e raccogliendo informazioni parlando con i vari paesani presenti. Muoversi nelle varie ambientazioni, purtroppo, è alquanto noioso, dato che le azioni da compiere sono veramente poche e capita spesso di spostarsi da un luogo all'altro senza aver nulla da fare; questo problema è reso ancora più evidente dalla presenza di enigmi, che oltre ad essere abbastanza ridotti numericamente parlando, sono decisamente semplici da risolvere utilizzando un minimo di logica e pensando per qualche istante a quanto si vede su schermo e a cosa si ha a disposizione. Anche per questo motivo, portare a termine **Atlantis** non è certo un'impresa particolarmente ardua e persino i giocatori più esperti non impiegheranno molto tempo a risolvere tutti gli enigmi e i misteri che circondano questo magico regno. A questi problemi a livello strutturale vanno sommate anche le lacune che caratterizzano la realizzazione tecnica sia per quanto riguarda la grafica che il sonoro; le varie ambientazioni non brillano certo per cura nei particolari e anche i personaggi che incontreremo nel corso del gioco potevano essere realizzati con una maggiore attenzione per i dettagli. Scadente anche il sonoro, tanto che dopo pochi minuti di gioco è consigliabile abbassare il volume del televisore e continuare la partita nel totale silenzio (o, se preferito, con lo stereo acceso). E' quindi difficile giustificare l'uscita di un titolo come **Atlantis**, soprattutto considerando che è disponibile da alcuni mesi la versione per Saturn, in cui erano già presenti tutti i difetti citati in questa recensione; inutile aggiungere che sarebbe stato meglio rimboccarsi le maniche e apportare delle sostanziali modifiche alla struttura del gioco (a dire il vero sarebbe stato ancora più facile realizzare un nuovo titolo partendo zero) oppure evitare direttamente la conversione: in fondo non riteniamo che qualche videogiocatore ne avrebbe sentito la mancanza. Un titolo mediocre quindi, che potrebbe riuscire nel non facile compito di far odiare le avventure anche ai più assidui fanatici del genere.

Marco Ravetto

▲ Ovviamente in Atlantis il nostro eroe è segretamente innamorato della principessa. Che idea originale...



▲ Anche i più grandi appassionati di questo genere di giochi troveranno a fatica degli spunti interessanti nel titolo Cryo.

Casa	**Cryo**
Sviluppatore	**Cryo**
N. Giocatori	**1**
Genere	**Avventura**

Giudizio globale **40**

ALLA FIERA DI RIMINI

DAL 27 AL 30 MARZO '99

TIM

Vivere senza confini

NightWave'99 ANTICIPA

**NightWave'99 anticipa le mode, le tendenze e le idee.
Quest'anno l'appuntamento è dal 27 al 30 Marzo '99.
In anticipo. Alla Fiera di Rimini.**

Ritaglia questo invito gratuito e consegnalo all'ingresso di NightWave'99

NIGHT WAVE 99

Musica Tendenze e Club Culture

FIERA DI RIMINI
27-30 MARZO
dalle 15 a MEZZANOTTE

{ L'ingresso è riservato ai maggiori di anni 17 }

BIGLIETTO D'INGRESSO

VALIDO PER 2 PERSONE

TIM

Vivere senza confini

QUATTRO GIORNI E QUATTRO SERE DI

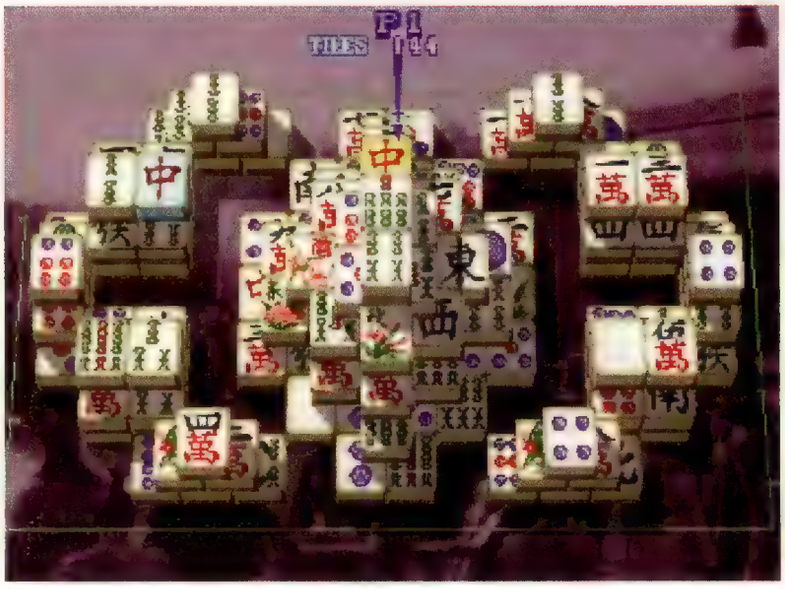
MUSICA | SFILATE | EVENTI | IDEE | PRODOTTI | WORKSHOP

infoline tel 0541-711711 fax 0541-711243 www.fierarimini.it

Review

Shangai True Valor

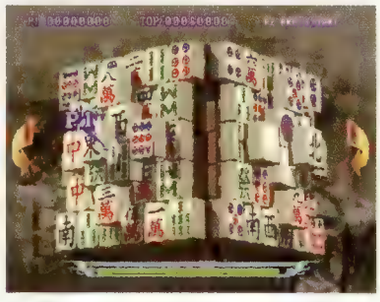
Tè, riso, rimedi medicinali naturali, oppio... Questi sono alcuni fra i migliori prodotti d'esportazione cinesi, affiancati ora anche dal Mahjong, probabilmente il più noioso gioco da tavolo che sia mai stato creato, convertito per PlayStation grazie, si fa per dire, a Sunsoft.



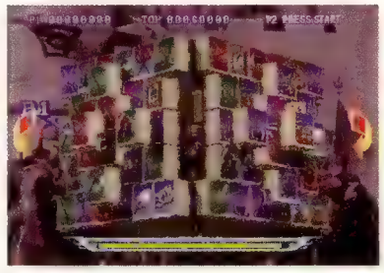
▲ Trovate i due pezzi uguali e accoppiateli per eliminarli.

L'idea alla base del Mahjong è alquanto semplice: bastano veramente pochi secondi per apprendere tutte le regole di questo antichissimo gioco e per iniziare una partita. Su una tavola è disposto un numero variabile di piccoli tasselli di legno, ognuno dei quali riporta un simbolo cinese; il compito del giocatore è quello di accoppiare due tasselli con lo stesso disegno e di continuare ad eseguire quest'operazione fino a quando il piano di gioco non è stato completamente ripulito. Tutto qui. Nella realtà il gioco può anche essere abbastanza interessante, ma in questa versione per PlayStation mostra evidenti limiti; non è infatti necessaria alcuna particolare abilità per riuscire a portare a termine ogni livello e, proprio per questo motivo, malgrado siano presenti un numero abbastanza elevato di "campi di battaglia", il titolo SunSoft diventa ben presto noioso e monotono. Proprio nel tentativo di inserire qualche elemento in grado di incrementare la varietà e di mantenere desta l'attenzione del giocatore per un periodo di tempo maggiore, i programmatori hanno aggiunto in **Shangai True Valor** anche una variante più "moderna" e tridimensionale: la struttura di gioco è rimasta fondamentalmente immutata, ma in questo caso i tasselli che devono essere "accoppiati" sono disposti su un cubo rotante. Questo significa, in parole povere, che i pezzi non devono essere sempre cancellati nello stesso lato del cubo ma, volendo, si può attendere e cercare il tassello da accoppiare in un altro lato. Non si tratta comunque di una trovata particolarmente originale e, tutto sommato, dopo una o due partite l'entusiasmo iniziale per questa nuova variante svanisce lasciando spazio alla noia.

Ben poco da segnalare anche per quanto riguarda la realizzazione tecnica; se è vero che in questo genere di giochi ciò che conta è la struttura, è altrettanto innegabile che anche l'occhio vuole la sua parte e che grafica e sonoro accattivanti possono rendere più piacevole ogni partita. I programmatori hanno invece preferito un approccio decisamente classico che, puntando maggiormente sulla semplicità e sulla chiarezza, risulta però scialbo e povero. Discorso analogo riguarda anche il sonoro, sempre limitato e mai in grado di immergere il giocatore nella giusta atmosfera; questo fatto però non può essere considerato un difetto di particolare importanza, visto che giocare in silenzio può aiutare la concentrazione e a visualizzare al meglio la posizione delle pedine che si devono cancellare.



▲ Sembrano tutti identici questi pezzi, eh?



▲ La nuova versione con grafica tridimensionale è leggermente più interessante, anche se i cambiamenti in realtà sono veramente pochi.

In definitiva il nostro giudizio su **Shangai True Valor** non può essere per nulla positivo; questo antichissimo gioco, che può contare su milioni di estimatori e appassionati, non è certo un rompicapo particolarmente adatto alla conversione videoludica e offre il meglio di sé soprattutto nelle sfide contro un amico. E' proprio questa la modalità di gioco in grado di fornire gli spunti di maggiore interesse ma, se avete voglia di affrontare un vostro amico, non è forse meglio farlo dal vivo, senza dover ricorrere a una console e a due *joypad*?

Marco Ravetto

Casa	**SunSoft**
Sviluppatore	**Interno**
N. Giocatori	**1-2**
Genere	**Puzzle Game**

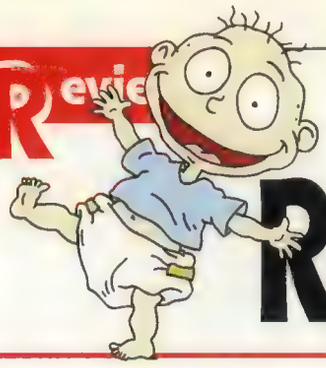
Giudizio globale **38**

DAI UN NUOVO INDIRIZZO AI TUOI DESIDERI.

www.futura-ge.com

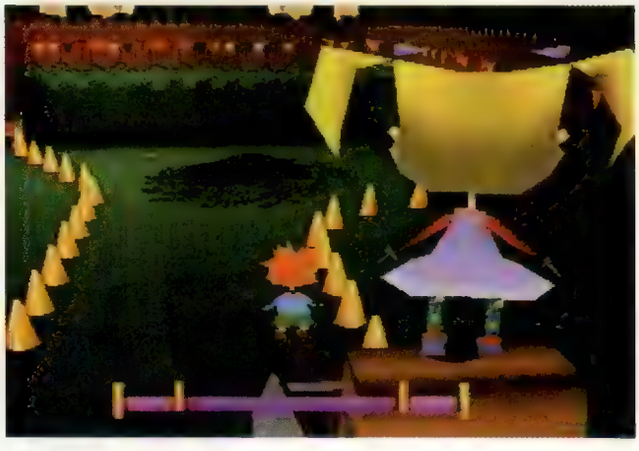
Se vuoi visitare un luogo di grande interesse, per te e per il tuo computer, fai un giro nel sito del Gruppo Editoriale Futura. Ci troverai tutte le riviste del Gruppo, fra cui Maxim, che in pochi mesi è già diventato un punto di riferimento per l'uomo d'oggi; e poi, c'è tutto il mondo di **Jackson Libri**, un vero patrimonio di strumenti indispensabili per vivere l'informatica da protagonisti; e le opere multimediali, gioielli di conoscenza e di divertimento, dedicate a vari argomenti. Nel sito del Gruppo Editoriale Futura ci sono anche utilissimi servizi, dagli abbonamenti alle ricerche, e tutto è facile da trovare e piacevole da navigare. **Non aspettare: muovi il dito, cerca il sito.**

GRUPPO EDITORIALE FUTURA



Rugrats: alla ricerca di Reptor

Per coloro che non lo sapessero, i Rugrats non sono altro che i protagonisti di un'omonima serie televisiva che negli ultimi tempi pare abbia decisamente spopolato presso il pubblico televisivo di tutto il mondo, andando in certi casi addirittura ad insidiare il predominio dei Simpson nella classifica dei cartoons più amati dagli spettatori.

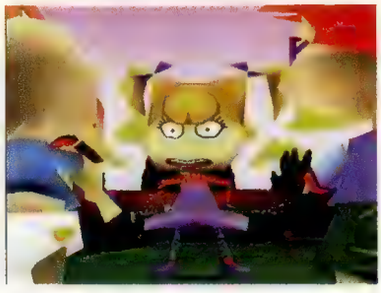


▲ Il look fumettoso della grafica contribuisce a ricreare perfettamente lo stile della serie animata.

L'intendimento dei programmatori nella realizzazione del gioco è stato quello di creare un titolo che riuscisse a proporre nella maniera più fedele possibile le situazioni e lo stile della serie animata. Essendo tale prodotto dichiaratamente rivolto ad un pubblico piuttosto giovane (nei comunicati ufficiali di THQ, il target di **Rugrats** viene addirittura indicato in utenti dall'età media intorno ai dodici anni), l'impegno maggiore è stato profuso nel tentativo di consentire al videogiocatore di "costruirsi" il proprio *cartoon* personale, facendogli di volta in volta vestire i panni di ciascuno dei vari protagonisti della serie televisiva. Ognuna delle avventure che vi troverete ad affrontare sarà dunque costituita prima di tutto da una più o meno breve introduzione con grafica generata in *real time* (per farvi capire, scusandosi per l'irriverenza del paragone, lo stesso sistema utilizzato in **Metal Gear Solid**) terminata la quale, senza soluzione di continuità, verrà data inizio all'azione vera e propria. Tale trovata (in verità assai efficace, come avrete avuto modo di constatare in altri titoli che utilizzano il medesimo sistema), consente di dare all'utente l'impressione di trovarsi in effetti davanti ad un vero e proprio cartone animato interattivo. Una volta caricato il CD e raggiunta la schermata con i menu di selezione vi sarà consentito scegliere se dare inizio direttamente al gioco vero e proprio (*main game*), se fare un po' di pratica con il sistema di controllo (*training*), o se partecipare ad uno dei quattro sottogiochi disponibili nella sezione *"activities"*. Questi ultimi consistono in pratica in alcune gare a tempo (abbastanza inutili, considerando la realizzazione fin troppo semplicistica) ed in un rudimentale, ma anche abbastanza divertente, minigolf. Passando alla descrizione del gioco principale, come ho accennato, intento dei programmatori è stato quello di cercare di far rivivere in prima persona all'utente le strampalate disavventure dei Rugrats: all'inizio vi troverete quindi a guidare il piccolo Tommy (ripreso con la classica visuale da dietro in terza persona in stile **Tomb Raider**) attraverso le varie stanze della sua abitazione, alla ricerca di alcuni oggetti-chiave che vi daranno accesso ad una delle venti missioni che costituiscono il gioco. Tali missioni ovviamente, rispettando in pieno lo spirito della serie televisiva, rappresentano quanto di più assurdo vi possiate immaginare. Per farvi un esempio basti dire che nel livello *Grandpa's teeth*, scopo delle vostre fatiche sarà quello di rincorrere, a cavallo del fedele cane Spike, la dispettosa papera che si è impadronita della preziosissima dentiera del nonno: inutile dire che le scene nelle quali l'indispensabile accessorio viene sottratto e poi restituito allo svampito vecchietto raggiungono picchi di comicità decisamente incredibili. Per quanto riguarda l'aspetto tecnico del gioco, non si può non sottolineare come la notevole simpatia dei personaggi ed il look molto fumettoso del titolo riescano solo in parte a distogliere l'attenzione dell'utente dalla scarsa qualità della realizzazione grafica: le *texture* sono sempre piuttosto sgranate e il *frame rate*, nonostante la semplicità delle costruzioni poligonali utilizzate, evidenzia frequenti rallentamenti. In definitiva credo che questo **Rugrats** andrebbe valutato per quello che è: un gioco per bambini. Se infatti un giudizio dettato con canoni assoluti porterebbe sicuramente (in termini numerici) ad esiti decisamente imbarazzanti, il titolo guadagna sicuramente parecchi punti quando viene considerato in relazione al *target* d'utenza verso cui è indirizzato. Se quindi non sapete cosa regalare per il suo compleanno al vostro fratellino ancora troppo giovane per i vari **Resident Evil** o **Metal Gear Solid**, vi consiglio di provare a farlo avventurare nello strampalato mondo dei Rugrats: di certo non ne rimarrà deluso.

Igor Berzi

▲ La colonna sonora impiegata come sottofondo durante il gioco è la stessa del cartoon originale.



▲ Nel corso dell'avventura vi troverete ad assistere a scenette assolutamente esilaranti.

Casa	**THQ**
Sviluppatore	**N-Space**
N. Giocatori	**1**
Genere	**Azione**

Giudizio globale **77**

OGGI ARREDO LA CASA

Il "**Corso di arredamento multimediale**" ha una struttura facile nell'approccio ma molto approfondita, e permette, in breve tempo, di progettare a proprio piacere l'arredamento per tutta la casa. Posizionare i mobili è facilissimo, con il sistema "drag and drop": basta trascinarli dalla libreria e metterli dove si vuole. Inoltre, c'è la possibilità di creare subito un rendering, inserendo i materiali, colorando pareti e mobili, disponendo a piacere le luci.

PRIMO NUMERO IN EDICOLA A SOLE 9.900 LIRE

OGNI 14 GIORNI IN EDICOLA.

E POI ARREDO L'UFFICIO

Al Corso di arredamento si affianca oggi un nuovo, prezioso strumento: "**Arredo ufficio**", il software che aiuta a cambiare con stile il proprio posto di lavoro. Arredo Ufficio è il complemento ideale del Corso: con la stessa facilità e la stessa precisione, aiuta ad organizzare lo spazio nel proprio ufficio, con la sapienza di un vero arredatore.

IN EDICOLA A SOLE 19.900 LIRE NUMERO UNICO

JACKSON LIBRI

NEL PRIMO NUMERO DI ARREDAMENTO MULTIMEDIALE TROVI UN BUONO SCONTO DI LIRE 3.000 PER L'ACQUISTO DI ARREDO UFFICIO!

Monkey Hero

Le scimmie sono certamente una delle razze animali maggiormente "sfruttate" nella letteratura e nel campo cinematografico; sono infatti diversi i libri e le pellicole in cui questi animali ricoprono un ruolo fondamentale e, in questi ultimi anni, sono aumentati anche i videogiochi in cui gorilla, orango e altre sottospecie di primati sono i protagonisti di eroiche imprese.

▲ Ogni volta che incontrerete un personaggio dovrete sorbirvi tutto il suo discorso... che sonno!

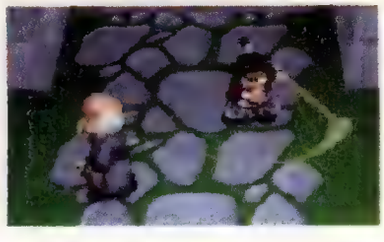
In **Monkey Hero**, com'è facilmente comprensibile dallo stesso titolo, l'eroe del gioco è proprio una piccola scimmietta che, armata inizialmente di un misero bastone di bambù, deve riuscire a fermare l'avanzata del signore degli incubi che sta minacciando con il proprio esercito di mostruose creature il re dei sogni e il suo tranquillo e pacifico regno. La trama non brilla certo per fantasia e originalità, ma tutto passerebbe in secondo piano se la struttura di gioco fosse coinvolgente e ricca di spunti interessanti. Purtroppo non è così, tanto che potremmo definire **Monkey Hero** un titolo decisamente semplice e privo di quelle peculiarità che caratterizzano le migliori produzioni del genere. Il compito del giocatore infatti è fondamentalmente quello di vagare nei livelli alla ricerca di qualche nemico da eliminare, chiavi da recuperare, libri magici da proteggere ed enigmi che devono essere risolti per poter progredire nel corso del gioco. Una partita a **Monkey Hero** scorre quindi via liscia, senza particolari emozioni e senza momenti in cui bisogna riflettere sulle azioni da compiere. Se è vero infatti, come abbiamo già avuto modo di scrivere, che l'elemento della ricerca ricopre un ruolo importante, è altrettanto vero che, dialogando con i vari personaggi che si hanno modo di incontrare nel corso dell'avventura, si ricevono sempre consigli in grado di indirizzare il giocatore nella retta via e che indicano in maniera chiara cosa bisogna fare per terminare il livello (tra l'altro, le parole più importanti sono segnalate in maiuscolo, quindi è veramente impossibile non riuscire a capire il proprio obiettivo).

Monkey Hero è probabilmente un titolo indirizzato a un pubblico giovane e alle prime armi, ma anche chi appartiene a questa categoria di videogiocatori potrebbe rimanere deluso dall'ultima produzione di Blam!: già dopo poche partite infatti la totale mancanza di varietà di situazioni rende l'azione sin troppo monotona, tanto che è facile prevedere che dopo un paio di giorni il CD verrà riposto nella confezione a prendere polvere. Tutte le lacune strutturali sono poi aggravate da una realizzazione tecnica nemmeno lontanamente paragonabile a quella delle ultime produzioni per PlayStation: infatti, alcuni personaggi sono realizzati in maniera "carina" e i fondali sono abbastanza colorati, ma è anche innegabile che le ambientazioni non sono certo curatissime e le animazioni avrebbero potuto essere realizzate con maggiore attenzione. Mediocre anche il sonoro che, oltre ad effetti veramente scadenti, annovera musiche insopportabili già dopo pochi istanti di gioco e che spingono il giocatore ad abbassare al minimo il volume del televisore. Si ha la netta sensazione, guardando e giocando a **Monkey Hero**, che si tratti di un titolo vecchio sia per quanto riguarda l'impostazione strutturale che per la realizzazione tecnica; probabilmente una produzione del genere avrebbe destato scalpore (e ottenuto senza dubbio un successo maggiore) se fosse stata lanciata in contemporanea con l'uscita di PlayStation, ma ora, dopo aver visto le potenzialità della console Sony, è difficile pensare che qualcuno possa seriamente prenderne in considerazione l'acquisto.

Marco Ravetto

Casa	**Take 2**
Sviluppatore	**Blam!**
N. Giocatori	**1**
Genere	**Azione**

Giudizio globale **55**



è in edicola

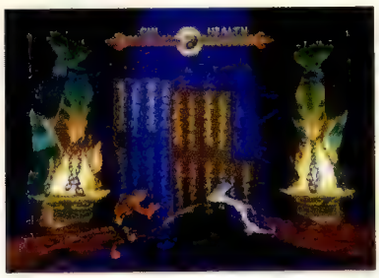
RIVISTA + DEMO GIOCABIE DI TAI FU A SOLE L. 12.000
SOLO RIVISTA SENZA CD-ROM L. 5.000

T'ai Fu

Immaginate un mondo popolato dagli animali delle leggende cinesi, dove panda saggi istruiscono tigri e leopardi, dove il kung-fu viene praticato anche dai serpenti. In cui perle di arcana saggezza vengono raccolte pazientemente da draghi eterni, che contemplano le infinite pianure e le dolci colline immerse nella pace dell'alba. Immaginate che T'ai Fu, una tigre ultima sopravvissuta di un clan un tempo glorioso, decida un bel giorno di riscoprire le proprie origini e inizi un'avventura attraverso antiche fortezze e titaniche foreste. Ora immaginate un film di Jackie Chan e sovrapponete le immagini. Dopo che vi sarete ripresi, capirete di trovarvi di fronte a **T'ai Fu**.

Il nuovo gioco firmato Activision arriva a proporci un *platform/adventure* condito con una cospicua componente *beat'em-up*. Le avventure del nostro tigrotto karateka si dipanano infatti attraverso una serie di livelli in stile *platform*, in cui sarà necessario azzeccare salti e raccogliere le schegge di giada, che in numero di cinquanta garantiscono una vita omaggio. La grafica è interamente in 3D e il punto di vista è dinamico, in quanto la telecamera ruota in continuazione per garantirci sempre la miglior inquadratura. Per la prima volta nella storia dei videogiochi, complice forse la fondamentale semplicità del *gameplay*, la cosa funziona bene e riesce ad aggiungere una dimensione di spettacolarità in più anziché costringerci ad avanzare alla cieca o provocando reazioni improprie del sistema digerente. La componente *adventure* è limitata ad una serie di intermezzi che tra un livello e l'altro ci tengono informati sui perché delle nostre immani fatiche. Ma l'aspetto di certo più rilevante del gioco risiede senza dubbio nei combattimenti che è necessario affrontare con le orde di nemici intenzionati a fare del nostro manto striato una pelliccia di prim'ordine, in barba agli ecologisti accaniti. Per evitarlo dovremo ricorrere alla carica aggressiva del nostro atletico personaggio, che essendo cresciuto a pane e kung-fu in un monastero dei più rinomati, la sa lunga su come ridurre le ossa dell'avversario una marmellata. T'ai Fu, nel corso dell'avventura, imparerà infatti via via nuove capacità e nuove *combo*. Queste ultime, molto semplici da realizzare (non pensate a **Tekken 3**), hanno la duplice valenza di mosse spaccaossa e di esercizi spirituali: oltre a fare molto male, sono in grado infatti di riempire una barra di energia magica, detta *Chi*, utile per realizzare attacchi speciali e devastante. Alle porte del monastero, T'ai Fu non dispone che della possibilità di saltare, accucciarsi, tirare calcioni e afferrare gli avversari per poi scagliarli via. Ma in breve imparerà la prima combo, che si realizza premendo tre volte **[quadrato]** e di seguito **[triangolo]**. Nel procedere di livello in livello, apprenderà il passo del giaguaro, alcuni trucchetti col Chi che ammazzano gli avversari cinque alla volta, un super salto e molto altro ancora. Tutte queste capacità dovranno essere ben sfruttate se si vuole arrivare interi alla fine della partita. I livelli sono suddivisi in sezioni da diversi *checkpoint*, che permettono, in caso di prematura dipartita, di evitare di dover rigiocare il livello dall'inizio. Oltre alle già citate schegge di giada, i livelli pullulano di vite extra e rifornimenti d'energia, al punto che al settimo livello si può disporre agevolmente di una dozzina di vita. Il fenomeno si verifica perché, ogni volta che si muore, il contatore delle schegge non si azzera, rendendo possibile collezionarne tonnellate.

I livelli sono di media vastità e non permettono un vero e proprio *free-roaming*, in quanto è indispensabile avanzare in una precisa direzione, come accade in **Crash Bandicoot**. È però possibile tornare sui propri passi e godere di una certa libertà di movimento, utile nei combattimenti. Questi ultimi, purtroppo, mancano di quella dimensione strategica che rende interessante i picchiaduro, in quanto si possono superare agevolmente smanettando furiosamente e curandosi tutt'al più di realizzare qualche *combo* per tener vivo il Chi. Ma quella che potrebbe diventare presto un'attività noiosa e ripetitiva è in realtà resa estremamente piacevole dalla qualità delle animazioni dei personaggi e degli effetti sonori. Quando T'ai Fu si trova in mezzo a due avversati e il giocatore inizia a pestare furiosamente i tasti, l'anima di del kung-fu cala sul campo di battaglia e inizia il film di Jackie Chan: la tigre gira la testa da una parte e tira una centra al nemico opposto, poi si rigira e scarica una mitragliata di pugni al



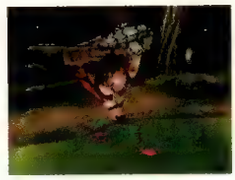
▲ Cercate di tenere sempre alta la barra del Chi.

▲ Ahi, la situazione non è proprio delle migliori...

secondo avversario per terminare con un salto acrobatico che, se si è pronti a completare la *combo*, si può trasformare in una girandola di calci accompagnata da effetti speciali. Il tutto mentre copiosi schizzi di sangue volano da tutte le parti e il sonoro dà il meglio di sé per farci capire che stiamo facendo davvero del male a qualcuno. Con ogni probabilità tutta la sequenza impegna al massimo un paio di neuroni, ma se avete i nervi tesi sarà meglio di un calmante. Così, di livello in livello, T'ai Fu ci distende i nervi picchiando a morte una serie incredibilmente varia di animali, imparando mosse nuove e scoprendo sempre di più le proprie origini. Dal punto di vista tecnico, il gioco mette in campo un motore 3D solido e competitivo, in grado di realizzare effetti di luce di pregio e un buon *clipping*. C'è da dire che accusa qualche sporadico rallentamento, specie quando la telecamera si sposta, ma stranamente non quando ci sono molti nemici sullo schermo. Nel complesso, il gioco soffre di qualche imprecisione a livello di rilevamento di collisioni, per cui si può incorrere in strani fenomeni, tipo incastrarsi dietro una statua e cose del genere. Ma non è un difetto particolarmente grave. La qualità di modelli 3D, *texture* e animazioni dei personaggi è molto alta. Per quanto riguarda il sonoro ci troviamo di fronte ad un ottimo lavoro: i rumori prodotti dal nostro sistematico massacro delle forme di vita non tigresche sono davvero piacevoli e le melodie, che cambiano di situazione in situazione, sono a tono e mai noiose. I controlli appaiono comodi, anche con lo *stick* analogico. La vibrazione del *Dual Shock* è utilizzata discretamente.

A livello di giocabilità, per certi versi il titolo Activision risulta senz'altro divertente e vario, e si ha sempre voglia di vedere il livello successivo. L'unico inconveniente è una certa mancanza di profondità, che potrebbe indurre i giocatori più smaliziati a lasciar perdere prima di aver terminato i venti livelli disponibili. In definitiva, **T'ai Fu** rappresenta una buona scelta per chi ama i *platform* ma è disgustato da mondi zuccherosi e palline colorate e desidera qualcosa di più che due milioni di gemme da cercare e raccogliere. Invece, chi sta cercando una vera e propria avventura dinamica alla **O.D.T.** o alla **Tomb Raider**, sicuramente rimarrebbe deluso dalla sostanziale linearità del gioco. Ad ogni buon conto, un titolo giocabile e divertente, ben confezionato e senz'altro realizzato con cura, che regalerà ad ogni livello qualche scoperta in più.

Matteo Tenca



▲ T'ai Fu dà una dimostrazione pratica della propria forza.

▲ Il nostro eroe è dotato di capacità atletiche ineguagliabili: qualche salto, un colpo di kung-fu e anche questi nemici saranno solo un ricordo del passato.

Casa	**Activision**
Sviluppatore	**DreamWorks**
N. Giocatori	**1**
Genere	**Azione**

Giudizio globale **80**

IL GIOCO È BRUTTO???
TE LO RIVALUTIAMO QUASI TUTTO!!!

***Se hai comprato un gioco nuovo per PLAYSTATION presso di noi e non ti piace, lo puoi infatti permutare con una valutazione dell'80% del prezzo pagato!!!* (chiamaci per tutte le informazioni).**

SONY - SEGA - NINTENDO

* *I giochi e gli accessori migliori; vastissimo assortimento nuovo - usato;*
* *Tutte le novità;*
* *Prezzi davvero concorrenziali su quasi tutti gli articoli;*
* *Permuta dell'usato direttamente in negozio;*
* *Più di 400 titoli a noleggio;*
* *Spedizioni in tutta Italia.*

Arbacus
VIDEOGIOCHI

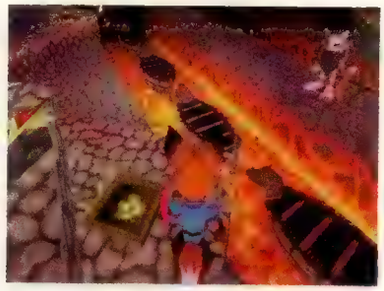
CORSO LODI, 103 - 20139 MILANO
TEL. E FAX 02.533229 (MM3 Brenta)

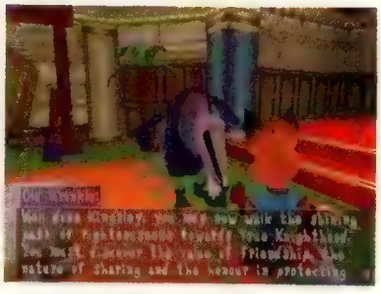
ORARI: Lunedì - Venerdì: 14.30/19.30
Sabato: 10.00/12.30 - 14.30/19.30
Accettiamo Bancomat - Cartasi

Kingsley

La scelta di indirizzare l'offerta di titoli PlayStation verso un target di utenza per così dire più "adulto" rispetto a quello che in precedenza veniva considerato l'obiettivo ideale di qualsiasi proposta videoludica, è stata probabilmente una delle mosse che più hanno contribuito a decretare il successo sul mercato della console Sony. Ma sembra ormai giunto il momento di diversificare quest'offerta...

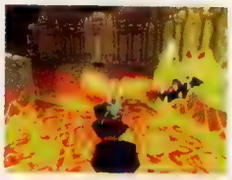
▲ In effetti non si era ancora vista una volpe svolgere il ruolo di protagonista in un titolo PlayStation.





▲ Il meccanismo di interazione con gli altri personaggi è simile a quello usato in genere nei giochi di ruolo.

Fino a pochi anni or sono, nell'immaginario popolare l'idea di videogame era automaticamente associata a quella di "divertimento per bambini", mentre al giorno d'oggi non è difficile notare distinti ultratrentenni impegnati nell'accurata analisi delle ultime uscite nel "reparto PlayStation", diventato un'istituzione del tutto immancabile in ogni centro commerciale che si rispetti. Appare dunque abbastanza singolare la decisione da parte di Psygnosis di pubblicare proprio ora questo **Kingsley**, un titolo che, secondo le intenzioni dei suoi stessi programmatori, pare essere rivolto a catturare l'attenzione proprio dei videogiocatori più giovani.



Già dal FMV iniziale e dai menu introduttivi è possibile intuire l'impostazione particolarmente "leggera" e spensierata del titolo: dopo che avrete assistito ad un filmato di presentazione molto "cartoonesco", sarete trasportati con il vostro personaggio in una strana stanza (che come vedrete funge in pratica da menu delle opzioni), dalla quale, selezionando le apposite icone disegnate su alcune finestre, potrete procedere all'esecuzione di tutti i settaggi di rito. Quando avrete finito con le varie impostazioni sarà il momento di dare inizio all'azione. La trama del gioco è tanto semplice quanto scontata: nei panni dell'eroico Kingsley (stavolta i programmatori hanno deciso di designare nientemeno che una volpe nel ruolo di protagonista dell'avventura...) dovrete procedere all'esplorazione del "solito" regno magico, popolato dalle "solite" malvagie creature che tenteranno in ogni modo di ostacolare il vostro cammino. Naturalmente l'obiettivo finale è quello di sconfiggere il supercattivo di turno (lo stregone *Bad Custard*) che ha trasformato il tranquillo *"Fruit Kingdom"* in una desolata landa infestata dal male. Il meccanismo di gioco è costituito, per intenderci, da una sorta di mix tra lo stile di **Tomb Raider** e quello di **Zelda** per N64 (anche se a dire il vero il paragone con quest'ultimo titolo potrebbe risultare quantomeno irriguardoso!). Il vostro eroe sullo schermo sarà quindi raffigurato grazie ad una visuale in terza persona con inquadratura da dietro alle spalle (allo stesso modo di quanto avviene con Lara) mentre l'interazione con i vari personaggi che popolano il mondo di **Kingsley** avverrà grazie ad un'interfaccia molto simile a quella vista nel titolo Nintendo. Le armi di cui vi potrete servire per sconfiggere i parecchi nemici da affrontare, sono costituite principalmente da un pugnale ed una spada, utili nei combattimenti corpo a corpo, e da una balestra, più indicata negli scontri con alcuni avversari particolarmente agguerriti.

Per quanto riguarda il lato tecnico, il gioco si distingue per il suo brillante aspetto grafico: i mondi che Kingsley si trova ad esplorare sono sempre assai colorati e gradevoli da vedere e, nonostante non si raggiungano le vette di eccellenza riscontrate in titoli come **Crash Bandicoot 3** o **Medievil**, la realizzazione denota un certo impegno da parte dei programmatori. Passando all'analisi della giocabilità, invece, la situazione non è altrettanto rosea: i controlli, soprattutto all'inizio, non sono molto facili da padroneggiare (in particolare utilizzando la modalità analogica del *Dual Shock*), anche se bisogna dire che il livello di difficoltà generale, sempre settato abbastanza in basso, dimostra una certa indulgenza nel perdonare gli errori causati dall'imprecisione dei comandi. Per il resto il gioco consiste nient'altro che nel classico "trova la determinata chiave per aprire la determinata porta": dovrete quindi intraprendere l'esplorazione delle varie locazioni previste (in tutto dovrebbero essere disponibili cinque castelli, quattro sotterranei e due isole), comunicando con i personaggi "amichevoli" (che vi daranno delle dritte su come procedere nel gioco) e combattendo contro i vari nemici. In conclusione, volendo esprimere un parere critico, il giudizio che più potrebbe adattarsi a definire un titolo come **Kingsley** è il classico "senza infamia e senza lode": pur potendo contare su una buona realizzazione tecnica e sulla notevole simpatia dell'impostazione, tale gioco non propone praticamente niente che non sia già stato visto in parecchi prodotti analoghi. Se a tutto ciò aggiungiamo il fatto che, sia per lo svolgimento della trama (particolarmente leggera e spensierata) che per il settaggio della difficoltà (assai basso), **Kingsley** conferma in pieno l'intendimento di rivolgersi prevalentemente ad un pubblico molto giovane, credo che ben pochi tra i lettori di **SPC** potrebbero trovare interessante un titolo del genere.

Igor Berzi

Casa	**Psygnosis**
Sviluppatore	**Interno**
N. Giocatori	**1**
Genere	**Avventura 3D**

Giudizio globale **78**

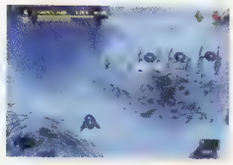
Smettetela di brancolare nel buio...

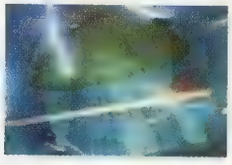
Schiaritevi le idee con il nuovo numero di **PowerStation**, in cui potrete trovare la prima parte della guida passo per passo di Tomb Raider III, le soluzioni complete di Crash Bandicoot 3, Duke Nukem: Time to Kill, Medievil e Spyro the Dragon, nonché le guide a Cool Boarders 3, FIFA 99, NBA Live 99, TOCA 2 e Unholy War. Più chiaro di così...

Retro Force

In un futuro non troppo lontano, la forza di invasione aliena Kyiati sta poco per volta impossessandosi del pianeta. La reazione terrestre sembra inefficace, ma per fortuna ci siamo noi, baldi eroi pronti ad affrontare in solitaria centotrentamila mezzi da guerra alieni a bordo della nostra spartana navicella. Speriamo che lo stipendio sia buono...

Retro Force è uno sparatutto 2D/3D a scorrimento orizzontale, impostato per intenderci alla stregua di **Einhander** e **R-Type Delta**. Purtroppo le analogie coi capolavori sopracitati si esauriscono qui, in quanto il nuovo sforzo Psygnosis, ultimamente davvero giù di tono, non può vantare né le originali innovazioni del cugino marchiato Square, né la giocabilità e la grafica di livello estremamente alto del gioiello della Irem. **Retro Force** ci mette nei panni di uno dei quattro personaggi disponibili, tutti estremamente poco credibili e ispirati palesemente al mondo dei cartoni animati giapponesi. In realtà, lo stile della grafica risulta un po' grottesco, in quanto il tentativo di rievocare le atmosfere dei vecchi episodi di *Daltanius* e company è piuttosto maldestro. Prima di ogni livello lo sviluppo della presunta trama ci viene ad esempio spiegato da brevi battute (che appaiono sotto forma di semplici righe di testo) sullo stile "Dottore, non ce la faccio" e "Tieni duro, Tetsuo, ti lancio il modulo d'attacco". Patetico. C'è da dire che il tutto è stato tradotto in una mezza dozzina di lingue europee, tra cui anche l'italiano. Potevano farne a meno. Superato questo evitabile *briefing*, dopo una sessione di caricamento che dura a volte più del tempo necessario a completare il livello, si affronta il gioco vero e proprio. E la pessima impressione avuta fin qui si attenua decisamente. La grafica di **Retro Force** è di certo spartana, forse semplicistica, ma ha un certo fascino minimalista. Il motore 3D si dimostra solido e sforna tranquillamente ondate di nemici una dopo l'altra. C'è da dire che sullo schermo non appaiono mai quantitativi spropositati di poligoni, ma nel complesso si ha una piacevole impressione. La nostra navetta dispone di una scelta di sei diverse armi, tutte disponibili fin dall'inizio: tre si attivano con il tasto ⊗ e svolgono la funzione di arma principale, mentre il trio restante consiste in bombe di diverso genere. Per colpire le onde di nemici useremo le armi del primo tipo, mentre gli obbiettivi a terra richiederanno l'utilizzo delle testate *air-to-ground*. Ciascun'arma è potenziabile fino a venti volte, e non mancano i canonici *power-up*, tra cui l'invulnerabilità, scorte d'emergenza di energia, *smart bomb* e quant'altro. I nemici a terra, una volta distrutti, lasciano dietro di sé delle gemme, che se raccolte ci garantiranno dei bonus in punti alla fine del livello. Tra le armi standard annoveriamo una mitragliatrice ad energia, utile per le situazioni normali, un cannoncino che sventaglia proiettili rossi su un'area più ampia, risolutivo nelle situazioni caotiche, e un cannone laser molto efficace contro i mostri di fine livello. Le bombe invece prendono la forma di una semplice granata *fire-and-forget*, che cade dove il nostro mirino illumina il suolo e che si può lanciare in salve di tre testate, di una bomba singola più grossa e potente che a contatto del suolo rilascia un'onda di energia che danneggia anche le installazioni di fronte al punto di impatto, e una sorta di cannone in grado di sparare lungo la verticale del nostro velivolo, molto utile nel caso si voglia distruggere all'ultimo istante un obiettivo che sta uscendo dallo schermo (le altre bombe cadono sempre anteriormente alla navetta).





▲ Questi carri armati stanno per scomparire nel nulla.

Il giocatore di **Retro Force** può contare su quindici livelli, che non si rivelano particolarmente grandi, specie in relazione al tempo di caricamento, davvero sensibile. La topografia è molto semplice e mancano quasi del tutto elementi che rompano la monotonia del sorvolo di installazioni nemiche e terre desolate, eccezion fatta per qualche sporadico cambio d'Inquadratura, poco significativo. Il tema dei livelli è connesso con le varie fasi dell'evoluzione della Terra, scelta motivata dall'anomalia dimensionale che scaraventa i nostri eroi indietro nel tempo alla fine del primo livello. In realtà, si assomigliano un po' tutti. **Retro Force** permette di giocare anche in quattro, però a turno, non consentendo la partecipazione simultanea nemmeno di due sfidanti. I controlli sono buoni, ragionevolmente precisi e comodi anche nel caso si opti per gli *stick* analogici. Il *feedback* vibratorio non è molto convincente, ma nemmeno fastidioso. Musiche insipide. La giocabilità è senza infamia e senza lode, minata dalla mancanza di spessore e favorita dalla plateale semplicità dei livelli, che induce a uccidere i mostri collidendovi anziché utilizzando le armi, tanta è la resistenza della nostra navetta. **Retro Force** è di fatto un prodotto ben realizzato, ma che manca di mordente e significati. Non regge nemmeno da lontano il confronto con i già citati punti di riferimento del settore degli sparatutto 2D/3D, **Einhander** e **R-Type Delta**, e non offre nulla di alternativo o particolare. Per dirla tutta, l'unica cosa che salva **Retro Force** dalla scomunica è proprio la decenza della realizzazione tecnica e della grafica. *That's it.*

Matteo Tenca

Casa	**Psygnosis**
Sviluppatore	**Interno**
N. Giocatori	**1-4**
Genere	**Sparatutto**

Giudizio globale **70**

L'invenzione più bella per l'uomo dopo la donna.

EDICOLA

Retrogaming

A CASA COME AL BAR

ovvero, arriva il PC Engine

Novembre 1987. L'Europa si sta appena adattando al ritorno delle console da videogiochi: sono passati pochi mesi dall'importazione del Nintendo NES, sulla scia del successo riscosso già da diversi anni sia in America che in Giappone. Come si è visto, anche una console che si proponeva di rappresentare un passo avanti rispetto al NES, il Master System, era arrivata in Italia addirittura prima del NES. Riviste di videogiochi che dal 1984 parlavano solo di *software* su cassetta o *floppy* e che presentavano pagine e pagine (incombenti e generatrici di incubi) di listati (spesso non funzionanti) ricominciavano a dedicare qualche pagina alle scatole magiche dedicate esclusivamente ai giochini. Fu aprendo una di queste riviste, l'inglese *Computer & Videogames*, in una di quelle scarsissime, ancora, pagine dedicate alle nuove console giapponesi, che molti di noi collassarono (per dire poi, almeno per diversi anni, addio ai computer come macchine da gioco): una nuova console era uscita in Giappone. Fin qui nulla di rivoluzionario. Stava comodamente nel palmo di una mano. Fin qui, carino, simpatico, ma nulla di estremamente rivoluzionario. Aveva una grafica e un sonoro pazzeschi. E qui eravamo già più sul rivoluzionario andante. AVEVA DEI GIOCHI UGUALI AL BAR, TRA CUI IL MITICO **R-TYPE**! E qui proprio eravamo al confine della fantascienza. La macchinetta (bianca, allora) in questione era il PC Engine, della NEC, sviluppato con la *software house* Hudson. A seguito dell'articolo, la sede britannica della NEC fu letteralmente tempestata di telefonate di videogiocatori curiosissimi che volevano saperne di più e ne chiedevano, anzi imploravano, anzi pretendevano l'importazione... Al punto che l'allora presidente della NEC England chiamò il direttore di *C+VG*, esordendo con un *"Siete VOI la causa di tutte le mie sciagure!"* (mi ricorda qualcosa... - NdSimon). Eh, che esagerato... Tanto più che poi la NEC se ne sbatté altamente del mercato europeo, disgraziati che non erano altro. Eppure, tra il 1989 e il 1994 il PC Engine vantava in tutta Europa, e in particolare in Inghilterra, Francia e Italia, una base utenti notevole, soprattutto considerando che non fu mai disponibile in versione ufficiale. E, ancora oggi annovera un numero di devotissimi e ancora adorantissimi seguaci.

Per capire tale mitizzazione del PC Engine, lasciatemi affermare anzitutto che ERA PIENAMENTE GIUSTIFICATA. Entrate ancora una volta nella vostra piccola falla spazio-temporale privata e saltiamo tutti indietro al 1987. Il divario tra giochi da casa e giochi da bar è ancora altissimo. L'unico gioco da console che era riuscito a proporsi come "uguale al bar" era **Super Mario Bros** per NES: le conversioni di giochi da bar per Amiga e ST erano carenti se non a livello di grafica e sonoro (anche questi spesso comunque "riadattati"), nella grande maggioranza dei casi certamente a livello di profondità e giocabilità. Le altre conversioni da bar sulla console Nintendo non erano assolutamente all'altezza; d'altra parte la tecnologia su cui erano basati NES, Master System e Atari 7800 era già piuttosto obsoleta, risalendo al periodo 1983-85. Ecco invece una scatoletta bianca (dal design tuttavia molto accattivante: la prima versione del PC Engine è una tra le più ambite dai collezionisti) che costava una frazione del prezzo di un Amiga, con un processore a 8-bit (una versione *custom* del celebre 6502. E la domanda imperante all'epoca era *"ma quanto bisogna customizzare un processore a 8-bit per renderlo di fatto un 16-bit?"*) che offriva videogiochi di qualità in tutto uguali ai conteporanei giochi da bar. Un salto tecnologico incredibile, insieme atteso e auspicato da anni. Ricordo pomeriggi passati a sbavare, letteralmente e figurativamente, sulle immagini comparative di **R-Type** (il **Metal Gear Solid/Zelda/Final Fantasy VIII** del 1987, un rivoluzionario, per allora, *shoot'em up* a scorrimento orizzontale) su PCE rispetto alla versione Amiga. Il tutto completo di rassicurazioni sul fatto che su PCE era giocabile esattamente, in tutto e per tutto, quanto il gioco da bar. In realtà, dati i limiti di memoria delle cartucce di allora (delle *card* simili a quelle del Master System, dimensioni di una carta di credito) **R-Type** occupava due cartucce: alla fine della prima era fornito un codice che consentiva di continuare sulla seconda, contente gli ultimi livelli (la versione US di due anni dopo conteneva l'intero gioco su una cartuccia). E per quanti mesi ci toccò sbavare prima di averne finalmente tra le mani uno, di PC Engine? Parecchi davvero, ahimé. Mica erano i bei tempi d'oggi in cui, per esempio, esce il Dreamcast e due giorni dopo lo troviamo nel negozietto d'importazione sotto casa. Nononono, i maniaci di giochini esistevano anche allora, ma forse non erano così tanti. Il PC Engine in Italia arrivò solo nella primavera dell'89, d'importazione parallela, perché in forma ufficiale in Europa non arrivò mai. La prima a importarlo fu l'Inghilterra, dove la "coscienza consolare" era più avanzata che nel resto d'Europa proprio grazie all'azione della rivista *Computer & Videogames*. Alla fine dell'88, altro colpo al cuore per i videogiocatori: il PCE fu la prima console a essere dotata di un unità CD-ROM. I giochi offerti al lancio furono due (quindi non lamentatevi per i pochi titoli iniziali del Dreamcast, sono in fondo ancora tanti...): **No-riko**, un'avventura musicale basata su una *idol*, una ragazzina pop-star giapponese (ingiocabile senza conoscenza della lingua) e **Street Fighter** (**Fighting Street** US), il primo della celebre serie di picchiaduro. Che era una boiata pazzesca, sinceramente, ma per il fatto di avere tutte le scene di intermezzo e anche qualcuna in più, e di avere musica di qualità CD, ci sembrò bellissimo. Dal punto di vista dello stile, anche l'unità CD-ROM era un gioiello, con il lettore CD staccabile e utilizzabile per i CD audio anche separatamente, il tutto contenuto in una valigetta da chiudere e portare in giro (con pratica maniglia). Bello, bello.

Uno degli ostacoli più grossi che rallentò di mesi e mesi l'importazione fu la questione della modifica video: cosa banalissima oggidì, grosso problema allora. Relativamente pochi televisori ancora erano dotati di presa Scart, pochissimi e carissimi erano i multisistema; e modificare in PAL i PCE (il primo modello aveva un modulatore interno in NTSC, niente prese audio/video) era un bel problema.

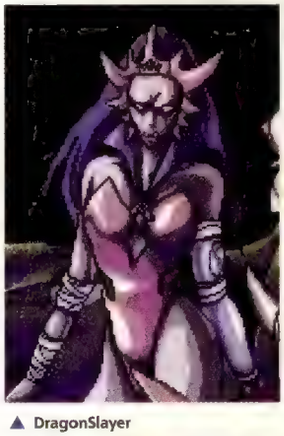
Nell'89 arrivò il CoreGraphx, nuova versione del modello base (ora con prese RCA audio/video composito), scura con rifiniture azzurre, in linea con... un nuovo modello più avanzato, il SuperGraphx, nato per rispondere all'aggressione delle nuove console a 16-bit. Mentre il CoreGraphx fu un successo (e il primo modello di PCE per molti di noi), il SuperGraphx fu un enorme fallimento. Se il PCE era piccolo e accattivante, il SuperGraphx era grosso e piuttosto orribile. Era compatibile coi giochi PCE, ma leggeva anche giochi specificamente creati, più avanzati (più *sprite*, più livelli di parallasse). Ne uscirono in tutto solo cinque (più **Darius Plus** che era compatibile anche col vecchio modello): di questi sono memorabili **1941** e l'ottima (ma difficile) conversione di **Ghouls'n'Ghosts**, mentre **Battle Ace** è assolutamente da dimenticare. Nello stesso anno fu introdotto un nuovo sistema operativo del CD-ROM, col doppio di memoria (giochi più complessi) e una versione compatta console + CD-ROM, denominata Duo. Grosso successo, e i Super CD-ROM costituiscono una parte rilevante del parco giochi di questa macchina. Punto di forza era la modularità, ma anche la totale compatibilità verso il basso (previo adeguato *upgrade*; per questo il SuperGraphx fallì). Sempre nello stesso anno, il PCE sbarcò in America sotto il nome di TurboGraphx 16: tentativo di presa per il *biiiiip* dei giocatori americani, lo spacciare il PCE per un 16-bit (anche se a dire il vero era dotato di un processore grafico a 16-bit). Per quanto bello era il PCE jappo, tanto era brutto il Turbo: agli americani piace tutto più grosso, quindi la console era stato trasformata in una sorta di "basone" all'insegna di un buon gusto tutto *yankee* (nonché discutibilissimo). Uno dei punti di forza del PCE era la sua "giapponesità": è la console preferita ancora oggi dagli *otaku*, dagli amanti dell'animazione giapponese, e non solo perché molti cartoni quali *Ranma, Starblazers/Yamato, Macross, Lamù, Doraemon, Patlabor, Dragonball Z, Yuna*, perfino *SailorMoon* sono stati convertiti in versione elettronica, ma anche perché numerosi giochi originali avevano l'aspetto di cartoni giapponesi (uno tra tutti: **L-Dis**, bello sparatutto demenziale). In USA il TurboGraphx fu privato della giapponesità del PCE... Risultato: come Sansone a cui furono tagliati i capelli. Piuttosto un disastro. Ma in

America prima che in Giappone uscì... *Ta-Dah*! Il TurboExpress (PC Engine GT in Giappone), ovvero la versione portatile con schermo LCD del PCE!!! Ancora oggi è considerato da molti LA migliore console portatile, anche se succhiava pile in modo ignobile, ed era relativamente ingombrante: ma lo schermo era ottimo, chiarissimo, estremamente definito nonostante le dimensioni ridotte e, soprattutto, era perfettamente compatibile con la versione da casa, nessun bisogno di comprare altre cartucce.

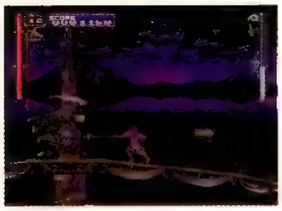
Il PCE fu una delle console più longeve in assoluto: uscirono giochi ancora regolarmente nel 1995. E fu una delle migliori, più concrete dimostrazioni di come la tecnologia più recente e avanzata non sia tutto quando si tratta di creare un buon videogioco: nonostante fosse, ripeto, un 8-bit, grazie ad una sapiente opera da parte dei programmatori, e ad alcuni accorgimenti tecnici (come l'introduzione dell'*Arcade Card*, un'altro *upgrade* del sistema operativo del CD-ROM), i giochi del PCE non avevano nulla da invidiare a quelli 16-bit, e, in certi casi, neppure a quelli 32-bit! Prendete ad esempio la conversione di **Street Fighter II**: MOLTO meglio riuscita di quelle su MegaDrive/Super NES: più *frame* di animazione, fondali perfettamente animati, sonoro migliore (più parlato digitalizzato, e meno gracchiante), giocabile al limite della perfezione. Il PCE resta ancora oggi nel cuore di molti videogiocatori "della vecchia generazione" per moltissimi, fondati, motivi: GIOCHI BELLI DA FAR PAURA, ancora oggi giocabilissimi e collezionabilissimi. Prendete **Gunhead**, ad esempio: la rivoluzione degli sparatutto verticali, il trionfo dei *power-up*, e una giocabilità basata su una curva di apprendimento graduale e ottimamente bilanciata (idem per gli altri capitoli della serie, bellissimo **Soldier Blade**); **Devil Crush**, ovvero IL gioco di flipper definitivo, ambientazione *fantasy* e livelli bonus segreti, coinvolgente come un flipper non lo è stato mai (la versione Megadrive impallidisce al confronto). **Final Match Tennis**, veloce, immediato e compulsivo (e come un gioco di tennis dovrebbe essere, facilissimo da accostarvisi, impossibile da lasciare!) fino a 4 giocatori (già, perché il PCE fu la prima console a offrire fino a quattro giocatori contemporaneamente. E nel 1994 una versione speciale di **Bomberman'94**, su CD, offriva fino a DIECI giocatori in contemporanea, DIECI, dico, come la versione Saturn di qualche tempo dopo. Ah, **Bomberman**, ovviamente, altra buona ragione per collezionare PC Engine). **Lords of Thunder** (**Wings of Thunder** Jap.), ovvero uno sparatutto orizzontale che ancora oggi fa cascare la mascella inferiore, tecnicamente mirabile. Ma soprattutto divertentissimo... E, *last but not least*, la Konami con le sue fantastiche conversioni (**Gradius, Salamander, Parodius**). La migliore di tutte? **Castlevania - Dracula X**, da moltissimi acclamato come IL migliore della serie, sì, anche meglio di **Symphony of the Night** (anche a mio umilissimo giudizio), perché più immediato e meno lineare da un lato, traboccante di segreti e di percorsi alternativi dall'altro. Con un'introduzione di estrema atmosfera, narrata in tedesco (non si capisce bene perché, Dracula era in Transilvania...) per la quale anche il mio nipotino Manu impazzisce, salvo poi non dormirci la notte perché un po' di strizza gli fa... E potrei continuare ancora per parecchio la mia lista di "giochini PCE per cui vale la pena vivere".

Alcuni modelli di PCE rappresentano il Sacro Graal per i collezionisti: l'LT (Laptop), in pratica un Coregraphx con schermo LCD 4" e modulatore TV incorporati (NTSC ovviamente), bellissimo (ma per cui non vale francamente la pena di svenarsi... Però i prezzi sono da svenamento) e lo Shuttle, un PCE in versione astronave, concepito per bimbi, e che in teoria doveva essere meno caro del modello originale (perché privo di presa per il CD-ROM). Mica finita, nononono, abbiamo ancora un modello di CoreGraphx, il CG II; e poi una nuova versione dell'espansione CD-ROM in stile col CG II, due altri modelli di DUO (R e RX, bianchi), più una pletora di accessori quali joypad a 6 tasti, amplificatori stereo, schermi LCD per il Duo e "cuscini virtuali" (simili all'Aura Interactor, in pratica un *subwoofer* che trasmette al corpo le vibrazioni delle esplosioni). Insomma, il PCE è la console di chi è cresciuto a pane e cartoni giapponesi (e l'unica console con un gioco di Doraemon con l'intera sigla animata e cantata! E idem per Conan il ragazzo del futuro!); è la console per gli amanti degli sparatutto (uno fra tutti: il raro **Sapphire**, per *Arcade Card*. Ma, per carità, non vale le 250 e spingi carte del mercato collezionisti: in questo caso, un bel *back-up* è secondo me moralmente giustificabilissimo). Ma anche per quello che riguarda i picchiaduro si difendeva piuttosto bene: su *Arcade Card* giravano conversioni di giochi Neo-Geo (e era un 8-bit!!!) non solo dignitose, ma francamente eccellenti (**World Heroes, Fatal Fury, Art of Fighting**). Tra i giochi *arcade*, belle le conversioni della IREM (**R-Type**), in particolare **Atomic Robot Kid** e **Image Fight**. Grazie a un accordo con la Sega, anche giochi quali **OutRun, Space Harrier** e **AfterBurner** erano quasi meglio su PCE che su MegaDrive (certamente meglio che su Master System). In una parola: sarà vecchia, sarà 8-bit... Ma se ve ne frega almeno un poco del passato, cuzzatevi un PC Engine, *FAST*! *Take care ya all!*

Simone "Didimo" Bregni



▲ DragonSlayer



▲ Dracula X

▲ Il solo e unico PC Engine

▲ Il Duo: notevole fuori, eccezionale dentro.

▲ R-Type

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION PAL UNIVERSALE L.309.000
PLAYSTATION USA UNIVERSALE L.379.000

AIRGLITES TEL
ALL S.ROBOT WAR TEL
AZURE DREAMS L.119.000
BASS LANDING TEL
BEAT MANIA L.109.000
BLACK BASS W/B. MARTIN TEL
BLOODY ROAR 2 TEL
BOMBERMAN 4 TEL
BRAVE FENCER M. USA TEL
BREATH OF FIRE 3 L.119.000
CAPCOM GENER. II TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CHOCORO RACING TEL
CYBER ORG TEL
COOL BORDERS 3 TEL
CRISIS BEAT L.99.000
DENSHA DE GO 2 TEL
DRAGON BALL Z 1 L.85.000
DRAGON BALL Z 2 L.85.000
DRAGON BALL GT L.85.000
EVANGELION L.119.000
EINHANDER L.69.000
FINAL FANTASY TACT. L.109.000
FINAL FANTASY 8 TEL
GRAN STREAM SAGA USA TEL
GUNDAMPERFECTIYEAL.99.000
LAST BLADE SNK TEL
LUNAR SILVERSTAR STORYTEL
LUPIN 3 L.99.000
KARTIA TEL.
KING OF FIGHTERS 97 L.129.000
KING OF FIGHTERS 98 TEL
JAPAN PRO WRESTLING 3TEL
YUNA FINAL EDITION L.139.000
XENOGEAR USA TEL
X-MEN VS STREET FIGHT. TEL
MACROSS L.99.000
MACROSS 2 TEL
MARVELS.HEROSVSST.FIGHTE
METAL GEAR SOLID USA TEL
METAL SLUG TEL
MONKEY HERO TEL
PARASSITE EVE USA L.125.000
POCKET FIGHTER L.99.000
RIVAL SCHOOLS TEL
ROBOT WAR SHOOT. L.139.000
ROBOT WAR 5 L.99.000
R-TYPE DELTA TEL
SAGA FRONTIER L.109.000
SAILOR MOON L.129.900
SILENT HILL TEL
SYPHON FILTER TEL
SLAYER'S ROYAL II TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
STRYKER 1945 II TEL
SUPERMAN TEL
TEKKEN 3 L.75.000
THUNDER FORCE V L.129.000
TOBAL 2 L.139.000
TRICKYS SLIDER CAPCOM TEL
WILD 9 L.89.000

CARDINAL SYN L.39.000
CHRASH BANDICOOT L.49.000
CHRASH BANDICOOT2 L.69.000
CHRASH BANDICOOT3 L.99.000
CAPCOM GEN.3 L.119.000
CAPCOM GEN. 5 TEL
DARE DEVIL DERBY 3D L.59
EXTREME PINBALL L.59.00
FIFA 99 L.89.900
FIFA 98 L.39.000
FREESTYLE BOARDING 99
GRAN TURISMO L.89.000
INT. S.STARSOCCER 98L.89
INT.TRACK&FIELDL.39.000
LOADED L.35.000
MOB. SUITE GUNDAM CH-
ARS COUNTERATTACKTEL
MOBILES.GUNDAM1.0 L.89
ODDWORLD 1 L.45.000
ODDWORLD 2 L.89.000
2D FIGHTING TEL
EHRGAIZ TEL
DESTREGA L.129.000
GUYFARD TEL
GUNBULLET II TEL
KI FIGHT.ILLUS. 98 TEL
MOTO RACER 2 L.89.000
MOMOTARO STORY TEL
NEWMAN HAAS RACING L.59.00
NEW CENTURY ROBOT
RAY TRACER L.39.000
RALLY DEAFRICAL.129.000
RIDGE RACER 4 TEL
ROAD RUSH 3D L.69.000
S.ROBOT WAR F TEL
SOUL RIVER TEL
STREET FIGHTER ZERO 3
TEST DRIVE 4 L.59.000
TEKKEN 2 L.49.000
TALES OF DESTINY USA
TOCATOURING CAR 2 L.89.
TOKYOHYGH.BATTLEL.29.000
TOMB RAIDER 3 L.79.000
TOMMY MAKKINEN RALLY L.64.
TOTAL NBA 97 L.39.000
WORLD CUP FRANCE'98 L.35.000

VIDEO CDJAP:
CITY HUNTER1 4FILM L.79.000
CITY HUNTER2 4FILM L.79.000
EVANGELION (13FILM)L.37
GUNDAM CHAR'S C. L.37.0
GUNDAM WING L.37.000
LAMU L.35.000 CD

MUSICALI:
DRAGON BALLZ/SAILOR
MOON/RANMA 1/2/MAISON
IKKOKU/CITY HUNTER/ FI
NAL FANTASY L.29.000

SUPER ACTION REPLY:
PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP
ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL.
L.59.000

GIOCHI PAL USATI
I GIOCHI USATI CAMBIANO TUTTI I GIORNI, TELEFONA PER LA LISTAGIORNALIERA.
MERCATINO DELL'USATO
VALUTAZIONI RITIRO USATO:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.7.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.10.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.20.000
GIOCHI PAL ANNO 99 L.25.000

GIOCHI USATI D'OCCASIONE:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.19.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.25.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.29.000
GIOCHI PAL ANNO98L.39.000
GIOCHI PAL ANNO99L.45.000

ACCESSORI
ACTION REPLY L.49.900
CAVO RGB SCART L.19.900
JOYPAD COMP. L.15.000
MEMORY CAR 15B COMP. L.15.000
MEMORY CARD 120 BLOCCHI L.38.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.49.000
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SCHOCK L.45.000
PISTOLA CON RINCULO L.45.000
VOLANTE+PED. L.129.000

MODIFICAUNIVERSALE USA/JAP/EURO+CAVO RGB L.70.000

VIDEO CD CARD L.149.000
VIDEO CD DI TUTTI I CARTONI GIAPPONESI
VIDEO CD CARTONI JAP L.29/49
SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

Primo Piede

Attenzione: la redazione di Super PlayStation Console non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

Spedite i vostri annunci a PRIMO PIEDE - Super PlayStation Console - Via XXV Aprile, 37 - 20091 Bresso (MI)

VENDO per Sony PlayStation **Metal Gear Solid** *Premium Package* edizione limitata (Jap).
Per informazioni telefonare allo 0521/771423 ore pasti e chiedere di Roberto.

VENDO per Sony PlayStation in versione PAL i seguenti giochi: **Tekken 3** (£ 60.000), **Medievil** (£ 65.000), **Future Cop: LAPD** (£ 60.000), **Gex 3D** (£ 55.000). Tutto in blocco a £ 200.000. Tutto il materiale è originale ed in perfette condizioni.
Per informazioni telefonare allo 0338/2027853 e chiedere di Luca.

VENDO per Sony PlayStation in versione PAL i seguenti giochi: **Marvel Super Heroes, Spice World, Medievil, Tekken 2, Loaded** e molti altri, tutti originali. Scambio con **Lucky Luke, Asterix, Crash Bandicoot** e **Destruction Derby**, solo se originali.
Per informazioni telefonare allo 0831/664667 dalle 20 alle 22:30 e chiedere di Giovanni.

CERCO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: **Tattics Ogre, Ogre Battle, Kartia, Master of Monster, Tales of Destiny, Lunar Silver Story**. Scambio anche giochi. Massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 080/3978149 e chiedere di Biagio.

VENDO per Sony PlayStation in versione PAL i seguenti giochi: **Tomb Raider** (£ 40.000), **Actua Soccer** (£ 40.000), **Tomb Raider 2** (£ 45.000), **ISS Pro** (£ 40.000), **Formula 1 '97** (£ 40.000), **Final Fantasy VII** (£ 50.000), **Resident Evil 2** (£ 50.000), **Time Crisis** (£ 40.000), pistola *G-Con 45* Namco.
Per informazioni telefonare allo 071/7929659 e chiedere di Christian.

VENDO per Sony Playstation in versione PAL i seguenti giochi: **WipEout 2097** e **Formula 1** a £ 30.000 l'uno; **The Last Report, Skull Monkeys, Pax Corpus** e **The Fifth Element** a £ 50.000 l'uno. Tutti in blocco a £ 200.000 (+ regalo a sorpresa). Inoltre vendo il *mouse* per sole £ 30.000.
Per informazioni telefonare allo 039/6020823 e chiedere di Valeriano.

VENDO per Sony Playstation in versione PAL i seguenti giochi: **Loaded** (£ 20.000), **Crash Bandicoot** (£ 30.000), **Ridge Racer** (£ 15.000), **Rapid Reload** (£ 15.000) ed **Air Combat** (£ 25.000). Tutti usati pochissimo ed in confezioni originali.
Per informazioni telefonare allo 071/9199752 ore serali e chiedere di Angelo.

VENDO per Sony Playstation in versione PAL i seguenti giochi: **Time Crisis** + pistola (£ 100.000), **Gran Turismo** (£ 75.000), **World Cup '98** (£ 45.000). i giochi sono originali ed in ottime condizioni.
Per informazioni telefonare allo 091/8901517 e chiedere di Nicola.

VENDO, solo in blocco, PlayStation con 2 *joypad*, **Tomb Raider 2, Resident Evil 2, Final Fantasy VII** e Nintendo 64 con 2 *joypad*, **Super Mario 64, Goldeneye, Mario Kart 64**, il tutto PAL, in garanzia e con gli imballi originali. Il prezzo è di £ 700.000 non trattabili.
Per informazioni telefonare allo 0360/955139 ore pasti e chiedere di Federico.

VENDO Sony PlayStation PAL + 3 *pad* (2 *Dual Shock*) + 3 *memory card* e i seguenti giochi: **Duke Nukem, Dark Omen, Gran Turismo, Formula 1'98, FIFA '99, J. Madden '99, NBA L ive '99, ISS Pro '98, World Cup '98, Resident Evil 2, Resident Evil Director's Cut, TOCA 2** e **Colin Mc Rae Rally**. Il tutto in blocco a £ 550.000.
Per informazioni telefonare allo 051/6545172 ore serali e chiedere di Luca.

VENDO per Sony PlayStation in versione PAL i seguenti giochi: **Madden NFL '99** (£ 88.000), **Actua Soccer 3** (£ 90.000), **Adidas '98** (£ 33.000), **World Cup '98** (£ 37.000), **Actua Soccer 2** (£ 39.000), **Actua Golf 2** (£ 65.000), **Men in Black** (£42.000), **MDK** (£ 70.000), **Ace Combat 2** (£ 44.000), **Destruction Derby 2** (£ 30.000), **Firestorm** (£ 35.000), **Formula 1'98** (£ 57.000), **Tokyo Highway Battle** (£ 40.000), **Road Rash** (£ 40.000), **Red Alert** (£ 70.000), **Courier Crisis** (£ 45.000), **Alien Trilogy** (£ 27.000), **Maximum Force** (£ 70.000), **Gex** (£ 30.000), **Fighting Force** (£ 40.000), **Final Doom** (£ 34.000). Spedizioni in contrassegno.
Per informazioni telefonare allo 0573/39094 ore pasti e chiedere di Lorenzo Vivarelli.

VENDO per Sony PlayStation in versione PAL **Dead or Alive** (£ 40.000) e **Dark Stalker** (£ 20.000); in versione NTSC **Bushido Blade** e **X-Men vs Street Fighter**.
Per informazioni telefonare allo 051/974378 ore pasti e chiedere di Francesco.

VENDO Sony PlayStation mod. SCPH 7002 con cartuccia *Action Replay*, pistola con pedale più 10 giochi tra cui **Metal Gear Solid, Formula 1'98, Spyro the Dragon, Cool Boarders 3, Capcom Generations Vol.III** e altri, in blocco a £ 600.000 o separatamente.
Per informazioni telefonare allo 0347/4325315 dalle 18:30 in poi e chiedere di Michele.

VENDO 20 riviste di videogiochi interamente dedicate alla PlayStation, anche ultimissimi numeri, in blocco a £ 30.000.
Per informazioni telefonare allo 02/90319419 alle ore 21 e chiedere di Fabio.

VENDO/SCAMBIO per PlayStation in versione PAL i seguenti giochi: **ISS Pro '98** (con demo di **Metal Gear Solid**), **NBA Jam T.E., TOCA Touring Car Championship, Formula 1 '97, Fighting Force, Resident Evil**. Preferibilmente scambio con: **Madden '99, NBA Live '99, Bust a Move 3DX, C&C Red Alert, Diablo, Theme Hospital, MK4, Libero Grande**. Se l'interesse cade su qualcuno dei miei giochi, li scambio con altri titoli, anche se non presenti nell'annuncio. Annuncio valido in tutta Italia, massima affidabilità, solo giochi originali PAL (della custodia non m'importa).
Per informazioni telefonare allo 0161/294890 e chiedere di Niccolò.

VENDO per Sony PlayStation in versione PAL i seguenti giochi: **Tekken** (£ 30.000), **Kick Off World Manager '98** (£ 50.000), **Premier Manager '98** (£ 50.000) e **Actua Soccer 3**, nuovissimo, appena preso, usato una volta, pagato £ 113.000, causa sbagliato acquisto vendo a £ 70.000, joypad a £ 12.000.
Per informazioni telefonare allo 0383/46761, ore pasti e sera fino alle 23:30, e chiedere di Andrea.

VENDO per Sony PlaySstation in versione PAL i seguenti giochi: **Actua Soccer, Sim City 2000, WipEout 2097, FIFA '97, SoulBlade, Legacy of Kain**, tutto solo in blocco a £ 110.000 + s.p.
Per informazioni telefonare allo 0376/618653 dalle 15 alle 20:30 e chiedere di Lorenzo.

VENDO per Sony PlayStation in versione PAL i seguenti giochi**: Tekken 3, Gran Turismo, Dead or Alive** a £ 60.000 cadauno. Due giochi a £ 110.000. in blocco a £ 160.000.
Per informazioni telefonare allo 0321/861925 dopo le 18.

VENDO per Sony PlayStation in versione PAL i seguenti giochi: **Tomb Raider, Actua Soccer 2, ISS Pro, Formula 1 '97** e **Time Crisis** a £ 40.000 l'uno. **Tomb Raider 2** a £ 45.000. **Final Fantasy VII, Resident Evil 2** e pistola *G-Con 45* Namco a £ 50.000 l'uno. Tutti i giochi sono in perfette condizioni.
Per informazioni telefonare allo 071/7929659 e chiedere di Christian.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi originali in ottime condizioni e a prezzo trattabile: **Oddworld 2: Abe's Exoddus** (PAL), **Brave Fencer Musashinden** (USA), **Crash Bandicoot 3** (PAL), **Ergheiz** (JAP), **Street Fighter 3** (JAP).
Per informazioni telefonare allo 0347/4325315 e chiedere di Michele.

PREVISIONI
PER IL FUTURO:
DOMANI LEGGERAI
NEXT.

SuperTrix

TOCA 2 Touring Cars

Normalmente il titolo Codemasters richiederebbe lunghe sessioni di allenamento prima di poter essere padroneggiato a dovere. Invece, grazie alla nostra giuda, in men che non si dica potrete fregiarvi della palma di miglior asso del volante, imparando persino quei dannati parcheggi in retromarcia...

PRIMI PASSI

La prima lezione consiglia di non correggere continuamente la traiettoria della vostra macchina. L'unico risultato che otterrete sarà infatti quello di perdere aderenza iniziando a sbandare. Inseritevi in traiettoria e procedete senza stacchi o correzioni a meno che non siano assolutamente indispensabili. I novizi otterranno i migliori risultati utilizzando la visuale esterna.

▲ Evitate pressioni prolungate sullo sterzo...

▲ ... altrimenti inizierete a zig-zagare per il tracciato...

▲ ...finendo dritti contro le barriere.

SANGUE FREDDO

In alcuni casi potrebbe anche capitarvi di perdere la traiettoria in una curva e di finire dritti filati nell'erba. Per evitare ulteriori danni sollevate il piede dal gas e curvate dolcemente fino a tornare sulla sede stradale. Evitate brusche accelerazioni o controsterzate "modello Hazzard" perché correreste solo il rischio di andare a cozzare contro un altro concorrente.

▲ Siete leggermente fuori traiettoria: non preoccupatevi, succede anche ai migliori...

▲ Via il piede dal gas, rallentate e tornate lentamente sull'asfalto.

PIRATI DELLA STRADA

Buona parte dei vostri colleghi non costituirà mai un gran problema. Se vi state avvicinando ad una curva particolarmente stretta e vi trovate di fronte un avversario, usate la macchina per proteggervi il fianco. Ne uscirete sani, salvi e pronti per lanciarvi all'inseguimento della pole.

▲ E' una curva impegnativa, ma con un po' di aiuto ne uscirete sani e salvi.

▲ Strada libera: date gas e preparatevi ad un'altra curva.

AUTO SCONTRO

Durante una corsa potrebbe anche capitarvi di incappare in qualche pazzoide che, dopo un incidente, vi punterà con l'intento di sbattervi fuori pista. Che fare? Frenare? Naaaa... Limitatevi a sollevare il piede dall'acceleratore e aggirate la zona del sinistro. Limiterete la perdita d tempo evitando al contempo pericolosi tamponamenti a catena.

▲ Qualcuno là davanti ha qualche piccolo problema. Rallentate, impostate la traiettoria e via...

▲ Siete nel pieno della bagarre: uscite ed iniziate a preparare i festeggiamenti per la vittoria.

CARTELLI E CARTELLONI

Quando vi avvicinate alle sezioni più difficili di un tracciato, vedrete una serie di cartelli con dei numeri che segnalano la distanza dalla curva. Evitate folli corse o staccate al limite per raggiungere le macchine di fronte a voi ed impostate la traiettoria senza tanti patemi.

▲ Ecco il segnale. Togliete il piede dell'acceleratore, impostate la traiettoria ed entrate.

▲ Anche se non sembrerebbe, i freni ci sono per essere usati.

MEMORIA FOTOGRAFICA

Fate sempre attenzione al tracciato, memorizzando la posizione delle curve più difficili. Il modo migliore per far ciò è quello di gareggiare in Single Race più e più volte. Così facendo vi imprimerete il tracciato nel cranio pronti a dare il massimo nella modalità Champion.

▲ Tutti quanti hanno dei problemi al primo giro. Fate solo in modo di migliorare col tempo.

▲ Giro più veloce: tutto merito di uno stile di guida pulito.

OULTON PARK

Una pista per macchine veramente potenti dotate di una grande accelerazione e con un paio di curve davvero toste.

MACCHINA CONSIGLIATA

RENAULT LAGUNA

E via con una bella macchina francese.

Trazione	Anteriore
Valvole	16
Potenza	295 cv a 8.250 giri
Motore	4 cilindri in linea

DATI PERCORSO

Ubicazione	Cheshire
Lunghezza	2.67 Km
Giro Record	0:59:61

1: OLD HALL

1 Dalla partenza procedete a tutta manetta verso il primo tornante a destra. Potrete tranquillamente percorrerlo con il gas aperto a patto di mantenervi interni alla traiettoria, sfruttando i cordoli.

▲ State vicini ai cordoli e puntate verso il rettifilo.

2: FOSTER

2 La Foster dev'essere affrontata frenando in anticipo per poi aprire nuovamente il gas una volta a metà traiettoria. L'unica cosa a cui dovrete fare attenzione saranno le macchine avversarie che passeranno da una parte all'altra del percorso rischiando di entrare in collisione con voi.

▲ Date alla folla una dimostrazione della vostra abilità.

3: KNICKERBROOK

3 Fate attenzione al dosso alla sinistra della sede stradale. Aspettate di averlo superato per poi percorrere a tutto gas la Knickebrook. Come al solito puntate verso il cordolo interno e allargate una volta giunti a metà traiettoria.

▲ Rimanente calmi e aspettate ad aprire il gas.

OULTON PARK

4: CURVA DRUIDS

4 La Druids può essere percorsa al massimo della velocità, ma solo a patto di impostare la corretta traiettoria passando sui cordoli interni. Attenzione, perché se sbaglierete il tempo dell'inserimento in curva farete una bella escursione sull'erba.

▲ A tutta velocità, sfrecciando liberi fra alberi e foreste (ehm...).

5-6: CURVA LODGE

5 Frenate a fondo ed evitate brusche accelerazioni per questa curva secca a destra. Una volta fuori, portatevi sulla destra e preparatevi per il tornante successivo.

6 Piombate a tutta velocità sul traguardo. Fate mente locale delle curve affrontate e non fatevi prendere dalla frenesia.

▲ Resistete alla tentazione di allungare la staccata.

▲ Un giro e ancora tanto, tanto lavoro da fare.

CROFT

Uno dei tracciati più complessi e impegnativi, ricco di curve secche, chicane e tornanti. Fate attenzione.

MACCHINA CONSIGLIATA

FORD MONDEO

Un must per questo tracciato.

Trazione	Anteriore
Valvole	24
Potenza	295 cv a 8.500 giri
Motore	V6 trasversale

DATI PERCORSO

Ubicazione	Darlington
Lunghezza	3.43 Km
Giro Record	1:22:04

1: HAWTHORN

1 Dalla partenza spostatevi sulla sinistra. Frenate leggermente per superare la prima curva, quindi accelerate e spostatevi a sinistra per la successiva curva sinistra/destra.

▲ Una situazione leggermente congestionata. Fate attenzione.

2: CHICANE

2 La chicane può essere percorsa a tutta velocità. Fate solo attenzione alle barriere sulla sinistra che, se colpite con eccessiva foga, vi faranno perdere aderenza e sbandare.

▲ Evitate pericolosi giochi di prestigio e limitatevi a percorrere una traiettoria pulita e regolare.

3: TOWERS BEND

3 Procedete a velocità sostenuta spostandovi alla destra del tracciato. La Tower dovrà essere affrontata a circa 120 Km/h, evitando brusche accelerazioni e tenendo una linea il più interna possibile.

▲ Con calma, molta calma.

4-5: SUNNY BEND

4 La Sunny è una doppia curva a destra. Mantenete una velocità costante tenendo una linea il più interna possibile. Riaprite il gas solo quando vedete il rettifilo e preparatevi per qualche sorpasso.

5 Prima di questa curva dovrete percorrere un lungo rettilineo che dev'essere affrontata dalla sinistra del percorso. Una volta in zona rallentate e percorrete il tornante passando da sinistra a destra e da destra a sinistra.

▲ Evitate pericolosi contatti.

▲ Evitate l'esempio di quel baldo giovane di fronte a voi.

6: HAIRPIN FINALE

6 L'ultima curva a sinistra è un tornante secco a destra. Frenate a fondo ed impostate la traiettoria con un certo anticipo. Non superate mai gli 80 Km/h ed aspettate ad accelerare quando avrete nuovamente le ruote dritte.

▲ Una curva molto stretta: evitate pericolosi sorpassi e cercate di non perdere mai la giusta traiettoria.

KNOCKHILL

KnockHill è un tracciato molto rapido. Il percorso è di fatto diviso in due sezioni: una prima rapida e lineare e una seconda ricca di curve e secchi tornanti.

MACCHINA CONSIGLIATA

AUDI A4

E' l'auto dei fighetti, ma per questa pista è l'ideale..

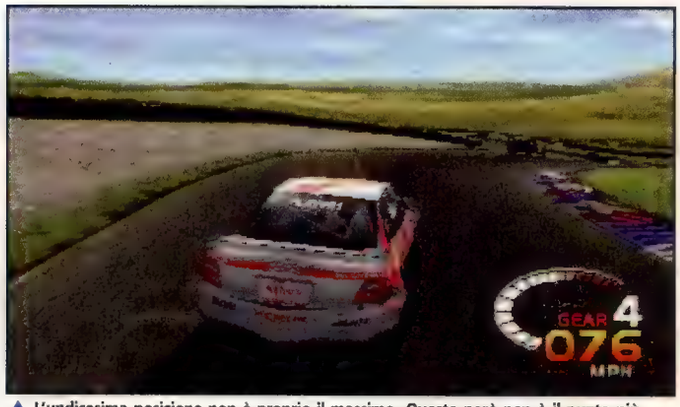
Trazione	Anteriore
Valvole	16
Potenza	296 cv a 8.250 giri
Motore	4 cilindri in linea

DATI PERCORSO

Ubicazione	Fife
Lunghezza	2.09 Km
Giro Record	0:53:44

1: DUFFS DIP

1 Tenetevi alla sinistra del tracciato e preparatevi per una curva secca a destra. Evitate di passare sui cordoli, cercando una linea il più pulita e centrale possibile.



▲ L'undicesima posizione non è proprio il massimo. Questo però non è il punto più indicato per lanciarsi alla riscossa.

2: PRIMA CURVA A SINISTRA

2 Questo curvone a sinistra dev'essere affrontato con calma e tenendo una linea il più neutra possibile. Rimanete larghi e tagliate verso l'interno, pronti ad affrontare la successiva McIntyre.

▲ Rimanete all'interno e preparatevi per il tornante successivo.

3: McINTYRE

3 La McIntyre può essere percorsa ad una velocità relativamente elevata, perciò frenate tardi impostando la traiettoria con un certo anticipo. Evitate di allargare troppo sulla sinistra, pena una notevole perdita di velocità.

▲ Nulla di eclatante.

KNOCKHILL

4-5: BUTCHERS & CLARK

4 Entrate a tutta velocità e tenete la sinistra della chicane, passando sul cordolo prima di girare a destra. Una volta fuori aprite il gas e lanciatevi lungo il rettifilo.

5 Anche la Clark può essere affrontata a tutta velocità, ovviamente a patto di tagliare all'interno e di usare tutta la sede stradale.

▲ Attenzione a non ritardare l'inserimento in questa curva.

▲ Sentite la folla? E' tutta per voi!

6: TAYLORS BEND

6 Una curva secca preceduta da un lungo rettifilo. Ricordatevi di frenare a fondo al cartellone dei 100 m, impostate la traiettoria ed entrate in ritardo prima di lanciarvi verso il traguardo.

▲ Credo proprio che qualcuno avrà bisogno di una lunga seduta dal carrozziere a fine corsa.

SNETTERTON

Una serie di lunghi rettilinei interrotti da curve secche che metteranno a dura prova i vostri riflessi.

MACCHINA CONSIGLIATA

RENAULT LAGUNA

Renault, sempre la solita solfa.

Trazione	Anteriore
Valvole	16
Potenza	295 cv a 8.250 giri
Motore	4 cilindri in linea

DATI PERCORSO

Ubicazione	Norfolk
Lunghezza	3.15 Km
Giro Record	1:00:87

3: LA "S"

3 Frenate a fondo per questa "S" che si apre con una curva a sinistra. State larghi e mantenete la linea per il seguente tornante a destra. Una volta fuori pompate il gas.

▲ La zona appare "leggermente" trafficata.

4: BOMB HOLE

4 La curva successiva, la Bomb Hole, non è particolarmente secca, tanto che potrete affrontarla a velocità molto elevata. Fate solo attenzione a non eseguire bruschi movimenti o cambi di traiettoria altrimenti finirete diritti sull'erba.

▲ Se vi avvicinate ancora un po' potremo contare i moscerini spiaccicati sul lunotto posteriore.

1-2: CURVA SEARS

1 Prima della curva si trova un lungo rettilineo. Il tornante a destra può essere percorso con il gas aperto a patto di rimanere alla corda sfruttando tutta la sede stradale.

2 Frenate a fondo per la curva Sears. Impostate la traiettoria con un certo anticipo e toccate il cordolo facendo attenzione ad evitare le barriere alla vostra sinistra. Una volta fuori, a tutto gas verso la "S" successiva.

▲ Impostate la corretta traiettoria e non avrete problemi.

▲ Una volta fuori da questa curva aprite il gas.

SNETTERTON

5-6: CROMAM & RUSSEL BEND

5 La Cromam è una curva molto simile alla Bomb Hill, quindi spostatevi a destra, seguite la traiettoria e rallentate una volta fuori in attesa della curva successiva.

6 Frenate a fondo per l'ultima chicane, che porta da destra a sinistra. Non superate gli 80 Km/h e accelerate solo quando raggiungerete il rettilineo finale.

▲ Sei mio!

▲ Superate gli avversari senza perdere la traiettoria ideale.

LOCH RANOCH Racing Line

Un mix di rettilinei, curve secche e saliscendi che non mancheranno di impegnare anche i giocatori più esperti.

MACCHINA CONSIGLIATA

FORD MONDEO

Ancora la Mondeo?

Trazione	Anteriore
Valvole	24
Potenza	295 cv a 8.500 giri
Motore	V6 trasversale

DATI PERCORSO

Ubicazione	Creif
Lunghezza	4 Km
Giro Record	1:54:04

1: BRUCE BEND

1 Dalla linea di partenza accelerate e procedete mantenendovi al centro del tracciato. Quando intravedete la curva eseguite un leggero spostamento a destra e quindi a sinistra, in modo da superare la Bruce Bend passando all'interno.

▲ Uno scenario altamente evocativo.

2: FOREST PASS

2 Raggiungete il Forest Pass a velocità sostenuta per poi pigiare a fondo sul freno prima dell'inserimento a destra.

▲ Rallentate fino a 80 Km/h prima di affrontare questa curva.

3: CROOK

3 Accelerate per poi sollevare il piede dall'acceleratore prima di giungere al ponte. Se la prenderete troppo in fretta finirete col fare un'escursione fuori pista.

▲ Facciamo vedere di cosa siamo capaci.

LOCH RANOCH (Racing Line)

4-5: CURVA WOOD

4 Impostate la traiettoria spostandovi sul lato destro della pista ed evitando brusche accelerazioni fino a quando non avrete superato il dosso.

5 La curva del castello diroccato si avvicina rapidamente. Fate in modo di essere pronti, allargate a destra e rallentate.

▲ Spero che abbiate revisionato le sospensioni.

▲ Tenete gli occhi aperti per questa curva.

6: CURVA DAM

6 Questa curva può essere affrontata in relativa tranquillità. Rallentate leggermente prima dell'inserimento in curva e utilizzate lo spiazzo per godere di un miglior angolo. Una volta a metà accelerate e volate verso il traguardo.

LOCH RANOCH Dirt Track

1: PEREGRINE

1 Dopo il rettilineo iniziale percorrete la curva a destra stando alla corda, sollevando il piede dall'acceleratore per non perdere aderenza sui vari dossi. Se arriverete troppo veloci comincerete a sbandare perdendo preziosi secondi. Una volta fuori accelerate fino a quando non sarete in vista del Croft Crossing.

▲ Almeno non c'è traffico su questo percorso.

2: CROFT CROSSING

2 Tenete il piede sull'acceleratore superando il Croft Crossing per poi rallentare una volta giunti in prossimità della collina. Attenzione all'eventuale traffico sul vostro cammino.

▲ Questo sembra difficile.

3: PORTERHOUSE BEND

3 La curva del PorterHouse può apparire semplice, ma credeteci se vi diciamo che non può essere affrontata a tutta velocità. Cercate di mantenere sempre una linea ideale ed evitate di strafare.

▲ A volta le apparenze ingannano: fate attenzione.

LOCH RANOCH (Dirt Track)

4: COOK BRIDGE

4 Superate il ponte rallentando per evitare di finire fuori strada. Una volta tornati in pista prendete la strada a sinistra della biforcazione.

▲ Ecco la strada da prendere.

5: CURVA DAM

5 Dovrete perdere molta velocità prima della Dam per poter affrontare la curva a sinistra mantenendo la giusta traiettoria.

▲ Fammi strada, amico.

6: RETTIFILO FINALE

6 La curva che precede il rettilineo finale può essere affrontata in relativa tranquillità. Limitatevi a mantenere la giusta traiettoria accelerando una volta giunti a metà curva.

ALPINE CLIMB

Questo è il tipo di tracciato che divide gli uomini dai bambocci. Il percorso è infatti ricco di saliscendi, conditi con curve a gomito e tornanti stretti.

MACCHINA CONSIGLIATA

NISSAN PRIMERA

Dalle specifiche non sembra niente male, vero?

Trazione	Anteriore
Valvole	16
Potenza	297 cv a 8.300 giri
Motore	4 cilindri in linea

DATI PERCORSO

Ubicazione	Alpi Francesi
Lunghezza	2.54 Km
Giro Record	1:29:04

3: HEADLINE BEND

3 Spostatevi alla destra del tracciato per questa curva secca a 90 gradi. Mantenete la linea ed evitate brusche accelerazioni; il controllo qui è tutto.

▲ State in traiettoria.

1-2: PASONS NOSE & PEAK ESSE

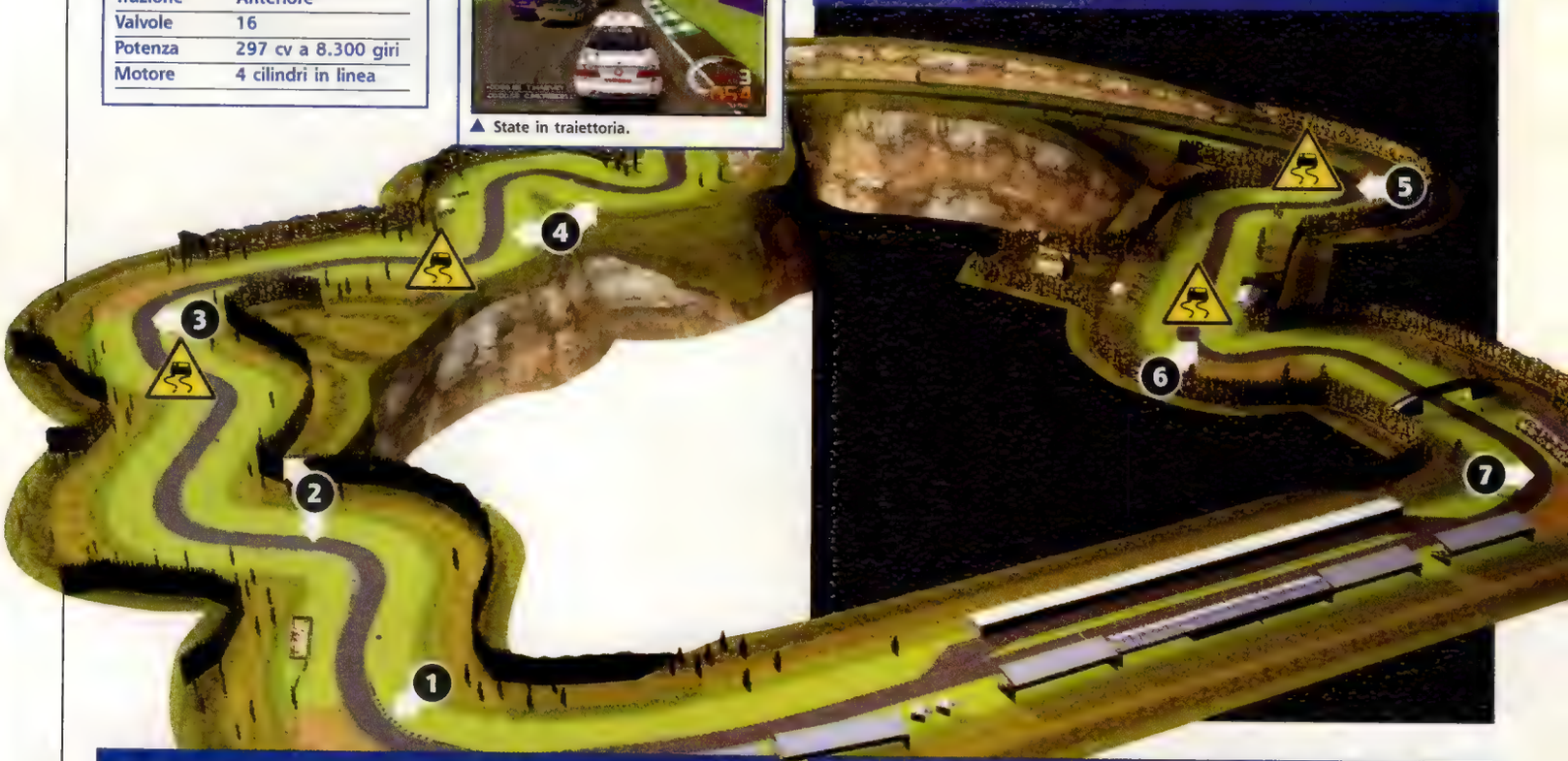
1 La linea di partenza è collocata nel punto più basso del tracciato, il che si traduce in una lunga salita. La prima curva che incontrerete è la Parsons che può essere percorsa in relativa tranquillità ed in piena accelerazione.

2 Evitate inutili frenate nelle tre curve successive. Usate i cordoli per diminuire la velocità e godere di una maggiore libertà di movimento. Come al solito aspettate ad aprire il gas fino a metà curva.

▲ E' il momento di far vedere quanto valete.

▲ Usate i cordoli per rallentare.

ALPINE CLIMB



4-5: HELTER SKELTER & HILL HOOK

4 La Helter Skelter potrebbe crearvi qualche gratta capo se vi troverete ad affrontarla in gruppo. Cercate di mantenervi sempre interni alle curve ed usate i cordoli per migliorare gli inserimenti.

5 Una volta superato la Shelter vi troverete impegnati con la Quarry. Superatela senza grossi patemi quindi frenate a fondo prima di affrontare la Hill Hook, un tornante da 180 gradi che vi condurrà alla Chateau Tawnstein.

▲ Non c'è bisogno di pigiare troppo sull'acceleratore in questo punto.

▲ Con un po' di pratica potrete aggirare l'ostacolo facendo uso del freno a mano.

6-7: CURVA CHASE & WHITE ROCK

6 La curva Chase deve essere affrontata con una certa attenzione perciò date un colpo ai freni, quindi utilizzate i cordoli per rallentare e godere di una migliore traiettoria.

7 Per l'ultimo tornante, il White Rock, frenate leggermente, quindi portatevi all'interno della curva sfruttando i cordoli per poi allargare in prossimità del rettifilo.

▲ Ma questo non è il Demolition Derby!

▲ La vittoria è a portata di mano.

DOWNTOWN USA

Ambientato in una cittadina americana, questo tracciato è impestato da una terrificante serie di curve a gomito. Buona fortuna.

MACCHINA CONSIGLIATA

VAUXHALL VECTRA

Non è proprio come la macchina del babbo...

Trazione	Anteriore
Valvole	16
Potenza	295 cv a 8.400 giri
Motore	4 cilindri in linea

DATI PERCORSO

Ubicazione	USA
Lunghezza	3.46 Km
Giro record	1:55:01

1-2: THE MALL

1 E' la prima curva a 90 gradi passato il traguardo. Posizionatevi a destra e tagliate all'ultimo momento. Da qui dirigete dentro la Mall.

2 Il fondo stradale nella Mall è dannatamente viscido perciò levate il piede dall'acceleratore altrimenti non riuscirete ad impostare in maniera adeguata la successiva curva a destra.

▲ Gli americani hanno una concezione molto particolare delle curve.

▲ La zona appare alquanto congestionata; preparatevi a qualche cozzone.

3: PLAZA CORNER

3 Frenate a fondo prima di affrontare il Plaza Corner, un'altra curva a gomito a destra che vi porterà nella 18° strada.

▲ Un'altra curva a 90 gradi, che spasso!

DOWNTOWN USA

4-5: CITY CURVE

4 Le tre curve successive possono essere affrontate nelle stesso modo delle precedenti, allargando per poi tagliare all'ultimo momento. Seguite i nostri consigli e farete faville.

5 La quarta curva può essere affrontata a velocità più sostenuta rispetto alle precedenti, consentendovi così di giungere alla curva City che però è una maledettissima chicane!

▲ Le ruote stanno fumando... Starsky e Hutch ci fanno un baffo!

▲ Porca paletta, un curvone.

6: 14ª STRADA

6 Questo lungo rettilineo presenta una chicane alquanto insidiosa, passata la quale dovrete affrontare una curva a gomito a sinistra che dovrà essere percorsa a non più di 140 Km/h. Una volta fuori dovrete passare altre tre curve a 90° primi di giungere all'arrivo.

GERMANIA

Questo è uno dei circuii più rapidi e tecnici dell'intero gioco. Finalmente è arrivato il momento di dimostrare quanto avete imparato fino ad ora.

MACCHINA CONSIGLIATA

FORD MONDEO

Un macchinone con un gran fascino.

Trazione	Anteriore
Valvole	20
Potenza	290 cv a 8.500 giri
Motore	5 cilindri in linea

DATI PERCORSO

Ubicazione	Baviera
Lunghezza	3.46 Km
Giro Record	1:13:05

3: VILLAGE

3 Nel villaggio, toccate i freni ed impostate la curva a sinistra percorrendo il tornante a 120 Km/h. Una volta fuori riaprite il gas e avanzate.

▲ Siate pazienti ed evitate pericolose accelerazioni.

4: RAVEN JUNCTION

4 Accelerate lungo il breve rettilineo spostandovi verso la destra della strada. Frenate secco e ritardate l'inserimento nella Raven in modo da tagliare da destra a sinistra e percorrere la curva a 100 Km/h.

▲ Questa curva assomiglia molto alla Village.

1-2: MONUMENT ROUNDABOUT

1 Dalla partenza procedete con calma, percorrendo il rettilineo e recuperando diverse posizioni. Mentre avanzate fate in modo di guadagnare la porzione sinistra del tracciato che vi consentirà un migliore inserimento nel successivo curvone.

2 Il rondò alla fine del rettilineo è meno impegnativo di quanto appare. Può essere percorso a 120-130 Km/h facendo però attenzione a rimanere in prossimità dei cordoli. Una volta fuori accelerate e lanciatevi nelle successive curve sinistra-destra.

▲ I piloti in questo tracciato fanno sfoggio di tutte le loro abilità.

▲ Una rotonda? Ma dove siamo, in Svizzera?

GERMANIA

5-6: BERGENSTEIN & THE PINES

5 Dopo la Raven sarà la volta della Bergenstein. State sulla sinistra del tracciato, sollevate il piede dall'acceleratore e percorrete con calma il tornante.

6 Alla Pines rallentate leggermente impostando la curva con uno spostamento da destra a sinistra. Fate attenzione alle rocce su entrambi i lati della pista. Una volta fuori vi rimarrà un'altra curva prima di giungere al tanto agognato arrivo.

▲ Percorrete questa curva non troppo forte e non troppo piano.

▲ Fate attenzione alle rocce sulla sinistra. Se le colpite potreste anche finire fuori pista.

DONINGTON

Un tracciato piuttosto semplice. Ci sono solo un paio di curve alle quali dovrete prestare attenzione.

MACCHINA CONSIGLIATA

HONDA ACCORD

Ehi, come sarebbe a dire "niente potenza"?

Trazione	Anteriore
Valvole	16
Potenza	N/A
Motore	4 cilindri in linea

DATI PERCORSO

Ubicazione	Derby
Lunghezza	3.15 Km
Giro Record	1:11:56

1-2: REDGATE, HOLLYWOOD & GRANES

1 La RedGate è una curva lunga a destra. Inseritevi dalla sinistra del tracciato. Frenate ritardando al massimo l'inserimento. Una volta a metà accelerate.

2 Una volta superata la Hollywood (curva a destra) vi troverete lanciati nelle Cranes: per superarle frenate a fondo per poi riaprire il gas tenendo sempre la corda.

▲ State larghi e tagliate la curva.

▲ Tenete alto il numero dei giri.

3: OLD HAIRPIN

3 Il tornante successivo è una curva secca a destra. Frenate ed inseritevi tenendo l'interno, evitando brusche accelerazioni finché non sarete di nuovo in linea.

▲ Curva secca, whoaaaaa!

4: CURVA McLEANS

4 Una volta superato il ponte vi imbatterete in una serie di curve piuttosto strette dopo le quali vi attende la McLeans. Rallentate prima di raggiungerla e controllate sempre la velocità, altrimenti finirete con l'allargare esibendovi in un rovinoso fuori pista.

▲ Fate attenzione a non sottovalutare questo tornante.

5: CURVA COPPICE

5 Anche se si tratta di una curva secca a destra, la Coppice non nasconde particolari insidie. Una volta fuori spostatevi sul lato destro del tacciato e frenate a fondo per superare la successiva "S".

▲ Continuate ad accelerare fino alla "S", facendo attenzione a mantenere sempre la corretta traiettoria.

6-7: LA "S" & GODDARDS

6 Iniziare la frenata nel punto giusto è essenziale per uscire da questa "S" tutti di un pezzo. Evitate di bloccare le ruote e tenetevi sempre sul lato sinistro del tracciato.

7 Frenate in prossimità di questa curva secca per poi accelerare a metà dell'ultimo curvone. Superato anche il Goddard aumentate i giri e lanciatevi lungo il rettifilo finale.

▲ Non entrate nella "S" a più di 130 Km/h.

▲ Evitate di tagliare la curva e tenete la traiettoria.

SILVERSTONE

Ci sono alcuni passaggi che richiedono molta attenzione in questo storico circuito.

MACCHINA CONSIGLIATA

RENAULT LAGUNA

Se fosse stata blu l'avrei preferita.

Trazione	Anteriore
Valvole	16
Potenza	295 cv a 8.250 giri
Motore	4 cilindri in linea

DATI PERCORSO

Ubicazione	Northans
Lunghezza	3.64 Km
Giro Record	1:23:25

1: CURVA COPSE

1 La prima curva è un tornante rapido a destra. Può essere percorso con una certa facilità: basta sollevare il piede dall'acceleratore prima di inserirsi in traiettoria.

▲ Dentro a tutta manetta, senza farsi grossi problemi.

2: MAGGOTS

2 Dopo la Copse spostatevi sul lato destro del percorso in modo da affrontare in relativa tranquillità il successivo tornante sinistra/destra.

▲ Bel nome per una curva, vero?

3: FARM HAIRPIN

3 Per questa curva dovrete posizionarvi nella parte sinistra del tracciato per poi tagliare. Sollevate il piede dal gas al cartello dei 100 m e frenate quando vedete quello dei 50 m.

▲ Qui c'è da divertirsi.

4-5 ABBOTTS

4 Frenate con un certo anticipo per questa curva secca a destra. Portatevi alla corda e aprite il gas per scivolare verso la sinistra del tracciato.

5 La curva del Ponte viene subito dopo la Abbotts. Può essere affrontata a velocità discretamente elevata a patto di usare tutta la sede stradale.

SILVERSTONE

6-7: IL PRIORY

6 Il Priory viene subito dopo il Ponte ed è meglio affrontarlo dalla destra del tracciato. Frenate tardi ed entrate con estrema decisione non preoccupandovi eccessivamente se la macchina allarga leggermente.

7 Il tornante successivo è molto stretto. Frenate a fondo ed usate tutto il tracciato tenendo sempre la traiettoria.

▲ Avanti tutta!

▲ Fate attenzione a non staccare in ritardo.

THRUXTON

E' un percorso ad alta velocità, ma fate attenzione a non esagerare. Ci sono un paio di tornanti che stringono portandovi fuori.

MACCHINA CONSIGLIATA

FORD MONDEO

Bel giocattolino.

Trazione	Anteriore
Valvole	20
Potenza	290 cv a 8.500 giri
Motore	5 cilindri in linea

DATI PERCORSO

Ubicazione	Hampshire
Lunghezza	3.8 Km
Giro Record	1:17:07

1-2: ALLARD & CAMPBELL

1 La Allard è la prima curva che incontrerete. Rimanete a destra, frenate e inseritevi tenendo la corda. Una volta a metà accelerate allargando.

2 La Campbell è una curva secca a destra che porta facilmente fuori. Frenate a fondo ed accelerate solo quando vedete il rettifilo.

▲ Attenzione alla bagarre iniziale.

▲ Niente da fare, cara Audi.

3: COBB

3 La Cobb è un curva media a sinistra. Non preoccupatevi troppo e limitatevi a tenere la giusta traiettoria.

▲ Rallentate, ma non troppo.

4: SEAGRAVE

4 Potrete affrontare la SeaGrave senza rallentare a patto che riusciate ad impostare la giusta traiettoria. Allargate a sinistra, ritardate l'inserimento e poi dentro. Se vedete che la macchina vi scappa verso l'esterno limitatevi a sollevare il piede dall'acceleratore.

▲ Sei mio!

THRUXTON

5: NOBLE

5 Questo è proprio il tipo di curva che si corre il rischio di sottovalutare. Tagliate passando prima dalla destra alla sinistra del tracciato per poi accelerare una volta fuori.

▲ Procedete a velocità sostenuta evitando inutili cali di potenza.

6-7: GOODWOOD, VILLAGE & CLUB

6 Tenete la corda mentre percorrete la GoodWood.

7 La chicane Club viene subito dopo la GoodWood. Frenate con decisione e superate i due tornanti facendo uso dei cordoli. Una volta fuori aprite nuovamente il gas.

▲ A palla!

▲ Povere sospensioni...

BRANDS HATCH

Breve, ma complesso. A causa delle sue molteplici curve questo percorso farà vedere i sorci verdi anche ai migliori piloti di TOCA.

MACCHINA CONSIGLIATA

NISSAN PRIMERA

Ma ce l'ha l'aria condizionata?

Trazione	Anteriore
Valvole	16
Potenza	297 cv a 8.300 giri
Motore	4 cilindri in linea

DATI PERCORSO

Ubicazione	Kent
Lunghezza	1.19 Km
Giro Record	0:44:67

1-2: PADDOCK & DRUIDS

1 La prima curva, la Paddock, gira a destra portando fuori. Impostate la traiettoria dalla sinistra del tracciato, frenate e portatevi all'interno cercando di descrivere una linea il più dritta possibile.

2 Subito dopo la Paddock viene la Druids, un tornantone a 180 gradi. Frenate con un certo anticipo, tenendo la corda e accelerando solo dopo aver percorso i tre quarti della curva.

▲ Siate pazienti, ed aspettate ad accelerare fino a quando non sarete perfettamente in linea.

▲ State calmi e tenete gli occhi ben aperti.

3: GRAHAM HILL

3 La Graham Hill può essere percorsa in relativa tranquillità, impostando la curva dalla destra e tenendo i cordoli interni.

▲ Una curva veloce, sempre ai cordoli.

4: OVERTAKING HEAVEN

4 Se avete bisogno di guadagnare un paio di posizioni questo è il punto in cui effettuare i sorpassi.

▲ Finalmente potrete aprire il gas senza tante preoccupazioni.

5: SURTEES

5 Accelerate, inserendovi ad alta velocità. Percorrete la Surtees preparandovi alla curva successiva che va verso destra.

▲ Occhio ai soliti piloti della domenica, sono qui giusto per scena.

6-7: FAST CURVES

6 Mantenete alta la velocità in questa sezione. Ne avrete bisogno.

7 Questa porzione del tracciato è l'ideale per effettuare qualche sorpasso.

▲ Ti succhio la coda!

▲ Sentite il profumo dello champagne?

TRUCCHI

Come altri titoli simili anche TOCA 2 offre un'ampia selezione di cheat. Per attivare i vari codici inserite una delle seguenti password al posto del nome del giocatore.

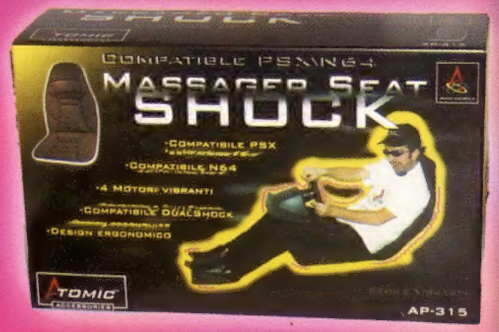
MINICARS	visuale modello MicroMachines
PADDED	barriere rimbalzanti
LUNAR	bassa gravità
LONGLONG	un luuungo campionato
PUNCHY	sempre in corsa
BANGBANG	battle mode
TECHLOCK	frame lock durante le qualifiche
BCASTLE	incidenti con rimbalzo
DUBBED	incidenti pazzi
ELASTIC	deforma il tracciato in verticale
TRIPPY	orizzonti impazziti
JUSTFEET	solo ruote, niente carrozzeria
FASTBOY	più veloce
DINKYBIT	circuito di Oulton Park

▲ Boink, boink...

▲ Oulton Park: bella lì!

MASSAGER SEAT SHOCK

Fai esplodere la tua mente



- SEDILE VIBRANTE
- COMPATIBILE DUALSHOCK
- COMPATIBILE PSX
- COMPATIBILE N64
- MASSIMO REALISMO NEI GIOCHI DI GUIDA
- 4 MOTORI VIBRANTI
- DESIGN ERGONOMICO
- FUNZIONE MASSAGGIATORE

Vibrazioni Totali

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI E GLI ACCESSORI ATOMIC LI TROVI NEI D+ CENTER DELLA TUA CITTA'

RICHIEDI GLI ORIGINALI ATOMIC

TWIN SHOCK

- JOYPAD ANALOGICO
- 2 MOTORI VIBRANTI
- COMPATIBILE DUALSHOCK
- DISPONIBILE IN VARI COLORI

DUAL PLAY STICK

- COMPATIBILE TWIN SHOCK
- COMPATIBILE DUALSHOCK
- COMPATIBILE STANDARD JOYPAD

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

D+ International srl Via Aquileia 33/E Bollate (MI) -Tel.02/38199200 Fax 02/38199201 www.dplus-int.com

Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, the Gex character,
Akuji the Heartless and related characters are trademarks of Crystal Dynamics.
© 1998 Crystal Dynamics. All rights reserved. Published by Eidos Interactive Ltd 1998.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Entertainment Inc.